

N° 924  
10 F

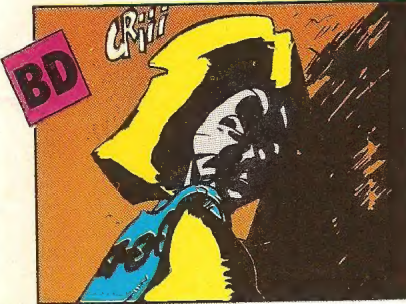
ISSN 0754-9490

# PIA



**TON GADGET**

## *CROQUER C'EST GAGNÉ!* **LE CROCO-BALL**



### LES MONDES ENGLOUTIS

**10 JEUX  
100 CADEAUX**



## **LES TRUFFES D'OR 86: 3ème SEMAINE**

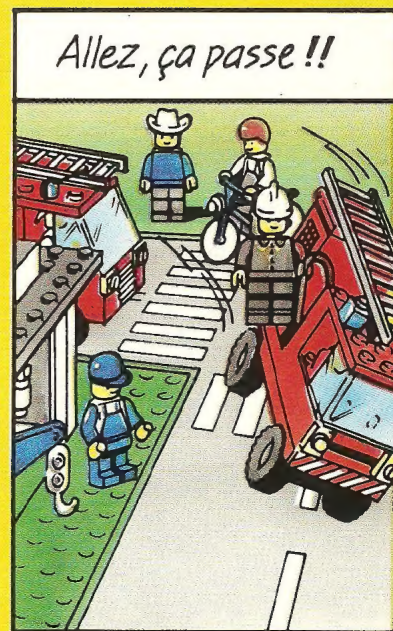
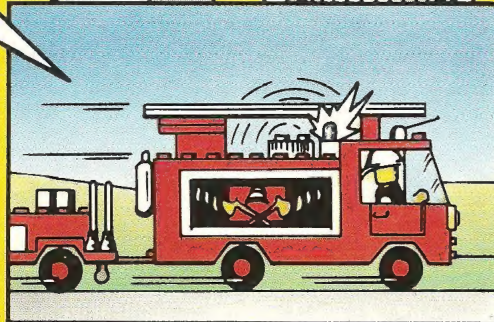
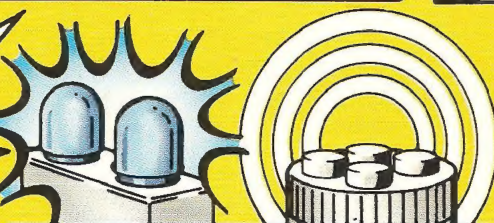
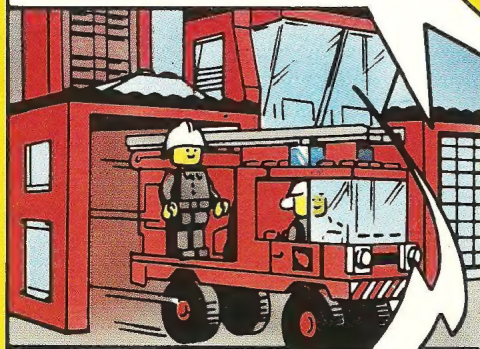
M 2806 - 924 - 10,00 F HEBDOMADAIRE 42<sup>e</sup> ANNÉE - 216/2- FRANCE : 10 F. ALGÉRIE : 6 DA. BELGIQUE : 68 FB. ESPAGNE : 425 PTAS. CANADA : \$ 1,95. HAÏTI : 12,80 G. MAROC : 9 DH. SUISSE : 3 FS. TAHITI : 230 CFP.  
LA RÉUNION, GUYANE, ANTILLES : 11 FF. AUTRES PAYS ZONE FRANC : 650 CFA. TUNISIE 950 MILLIMES. LUXEMBOURG : 68 FL. CÔTE-D'IVOIRE : 700 CFA. SÉNÉGAL : 550 CFA. CAMEROUN : 650 CFA. GABON : 650 CFA.

# Panique à LEGOLAND®.

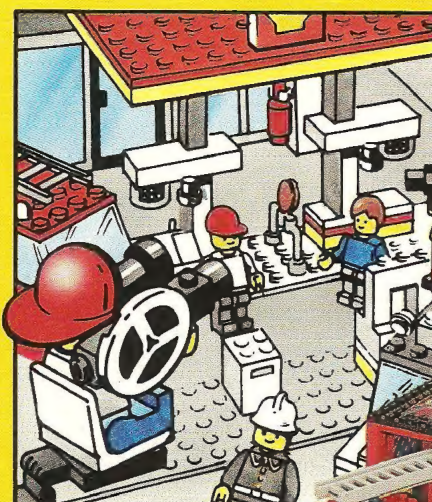
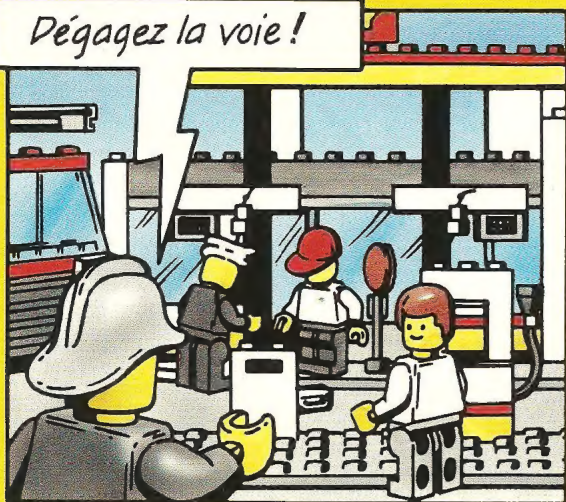
La série des catastrophes continue à LEGOLAND.



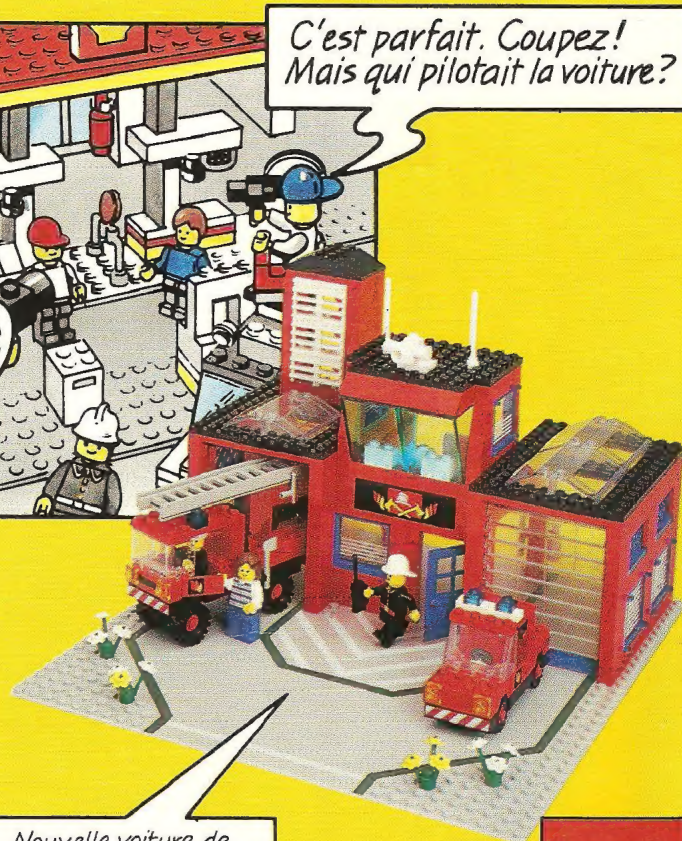
Au feu, au feu !  
Tous à vos postes.



Dégagez la voie !



Un tournage pour la télévision met la ville LEGOLAND sens dessus-dessous. Mais que peut donc bien vouloir le cinéaste Sergo Legone au chauffeur ?



Nouvelle voiture de pompiers Son et lumière.  
Ref. 6480

LEGO

Le Nouveau Système Son et Lumière LEGOLAND. Il réinvente la ville.

LE MINISTÈRE DU RIRE ME COMMUNIQUE  
À L'INSTANT CE MESSAGE URGENT DESTINÉ  
AUX GLAÇONS ET AUX BILLES DE TOUS LES  
PAYS : "À PARTIR DE DORÉNAVANT ET  
JUSQU'À DÉSORMAIS ON RÉCITERA AINSI  
LES FABLES DE MULTIPLICATION.

3 x 2 = CERISE	3 x 3 = BOEUF
3 x 4 = TROUSSE	3 x 5 = SINGE
3 x 6 = DES HUITRES	3 x 7 = VIN DE LIN
3 x 8 = VIN DE CARTE	3 x 9 = VIN DE BÊTE



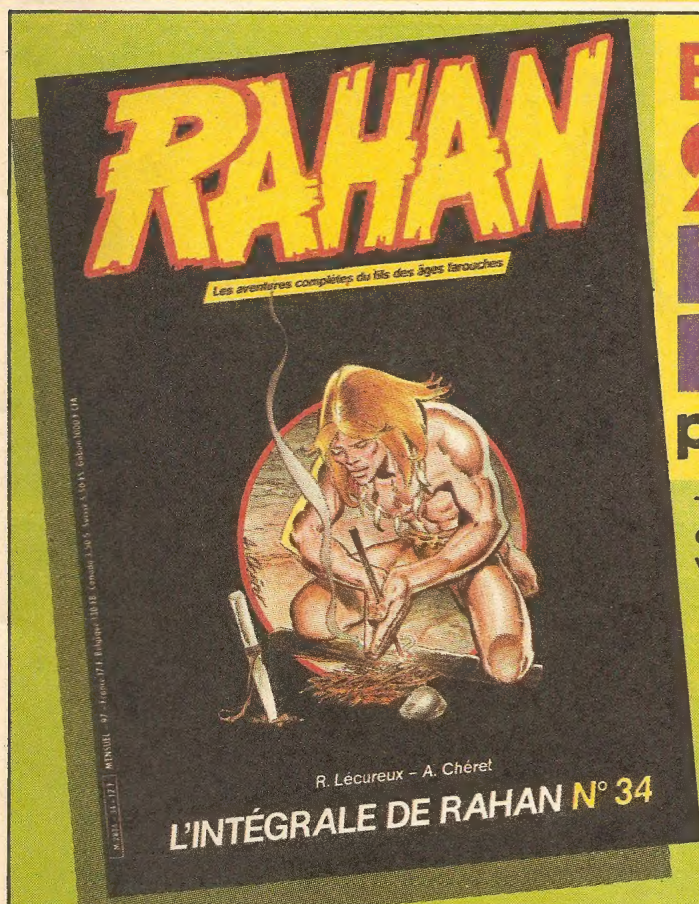
POUR LE  
MINISTRE,  
PIF,  
PARDON, PEF !

## SOMMAIRE

4/11 PIF : Jeux de vilains.  
13/16 LES TRUFFES D'OR :  
3<sup>e</sup> semaine.  
18/32 LES MONDES ENGLOUTIS :  
La cour des miracles.  
35/39 "TILT !"  
40 BOULE et BILL : De l'air !  
43 SMITH et WESSON : Inventaire.  
45/49 TOTOCHÉ : Sa dernière  
course.  
52 TON GADGET

Pour la France, ce numéro n'est complet qu'avec  
Télépif poster, 8 p, broché au centre et paginé I à  
VIII.

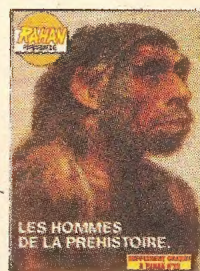
© V.M.S. PUBLICATIONS/PIF GADGET  
146, rue du Faubourg Poissonnière, 75010 PARIS,  
Tél. : 42 81 91 03. **Directeur de la publication** :  
Jean-Claude Le Meur. **Directeur de la rédaction** :  
Robert Andreucci. **Rédacteur en chef** :  
Claude Bardavid. **Secrétaire générale** : Nicole  
Marliac. **Rédaction** : Claude Bardavid, Francine  
Dal, Anne-Marie Schropff (responsable B.D.), Gil-  
bert Favrie. **Directeur artistique** (couverture) :  
Sacha Kleinberg. **Secrétaire de rédaction** : Gilbert  
Favrie. **Marketing** : Jean-Pierre Soupa (Directeur).  
**Commercial** : Marc Monfroy (Ventes N.M.P.P.),  
Michel Profit (Abonnements), Tél. : 42 87 97 40 poste  
28. **Ventes internationales** : Alain Lesaint. **Publi-  
cité** : Média-Cosmos, 4, rue Richempanse, 75001  
PARIS. Tél. : 42 96 16 53. Eliane Dalouche, Jean de  
Beaumont (Chefs de publicité).



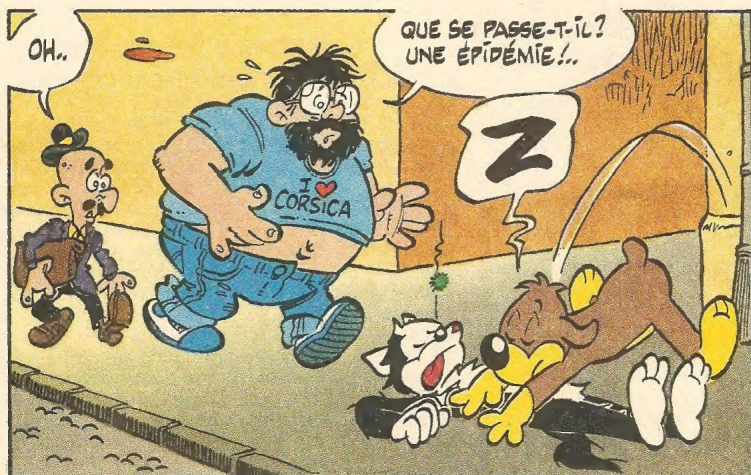
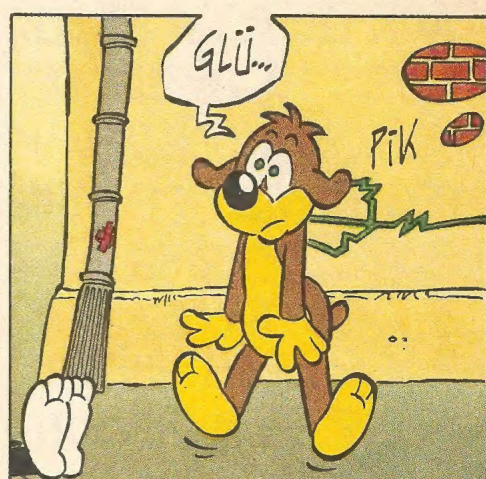
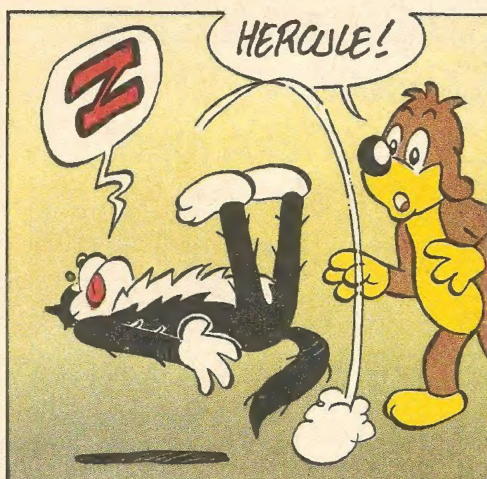
En supplément gratuit  
**24 VIGNETTES**  
**LES HOMMES DE**  
**LA PRÉHISTOIRE**  
pour terminer ton collecteur

Tu découvriras la lente et  
difficile ascension de l'Homme  
vers l'Humanité actuelle.

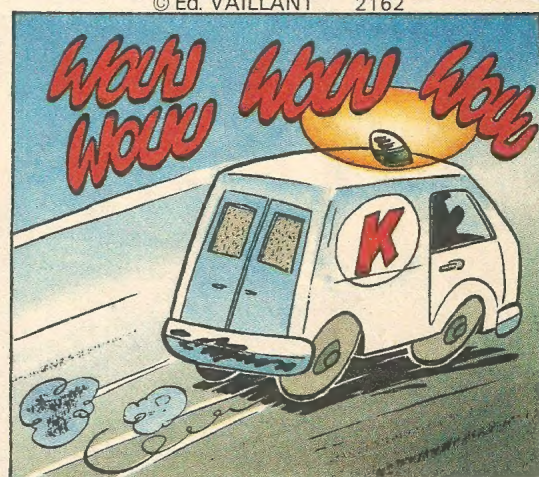
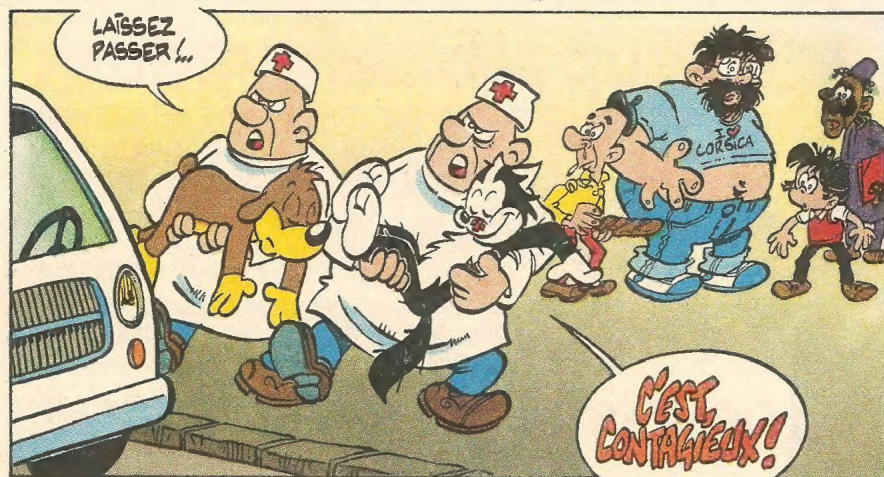
Dans RAHAN N° 32 tu trouveras  
en supplément gratuit le superbe  
album-collecteur et 24 vignettes.  
Dans RAHAN N° 33, 24 vignettes.  
Avec RAHAN N° 34 tu posséderas une  
fantastique collection de 80 vignettes !  
Passe commande à ton marchand de journaux.



**VIENT DE PARAÎTRE CHEZ TON MARCHAND DE JOURNAUX 17 F**



© Ed. VAILLANT 2162



MAIS SI CE PASSANT L'IGNORE, TOI TU LE SAIS BIEN AMI LECTEUR QUE CE K SIGNIFIE KRAPULAX ET KATASTROPHE!...



ET QUELQUES HEURES PLUS TARD...

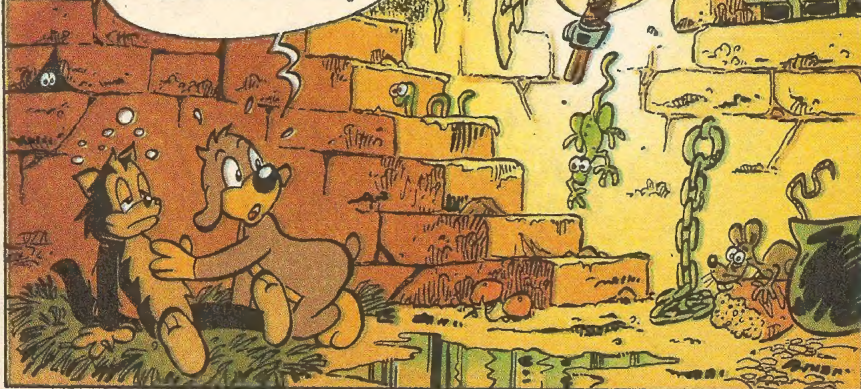
OLAAH... CE QUE J'AI DORMI! MOI JE NE SAIS PAS CE QUE...



OH?! MAIS OÙ SUIS-JE?!

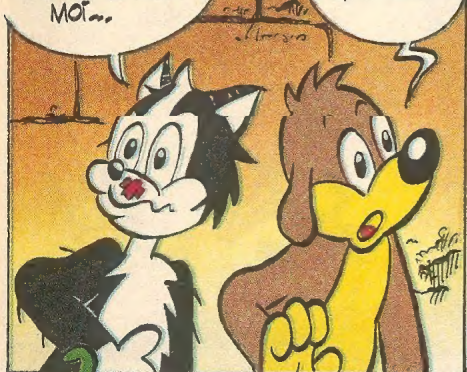


HERCULE... HERCULE!... RÉVEILLE-TOI MON VIEUX! OÙ SOMMES NOUS?!



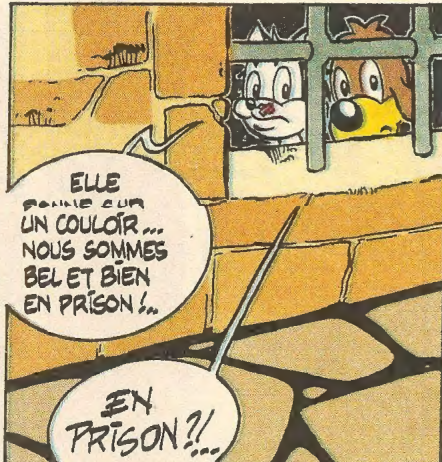
HEÏN... QUE... MAIS JE N'EN SAIS RIEN MOI...

LA! IL Y A UNE GRILLE...



ELLE SEMBLE SUR UN COULOIR... NOUS SOMMES BEU ET BIEN EN PRISON!...

EN PRISON?!...



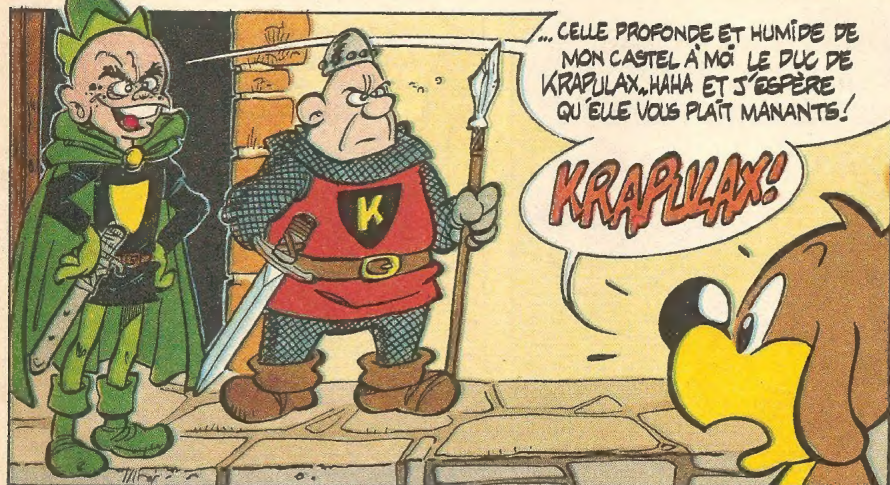
MAIS OUI HAHAHAHA... MAIS PAS N'IMPORTE LAQUELLE!...

OH!



2162

2A



... CELLE PROFONDE ET HUMIDE DE MON CASTEL À MOI LE DUC DE KRAPLAX... HAHHA ET J'ESPÈRE QU'ELLE VOUS PLAÎT MANANTS!

KRAPLAX!



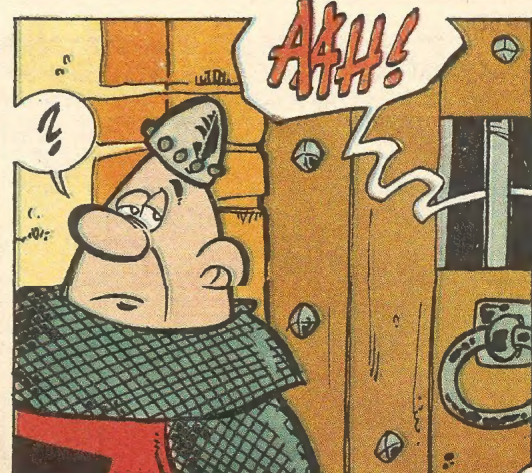
CAR VOUS ALLEZ Y POURRIR ET VOS OS APRÈS VOUS... CHARGÉS DE CHAÎNES ET DE VERMINE!... HAHAHHA...



OH ÇA, POUR LA VERMINE ON...

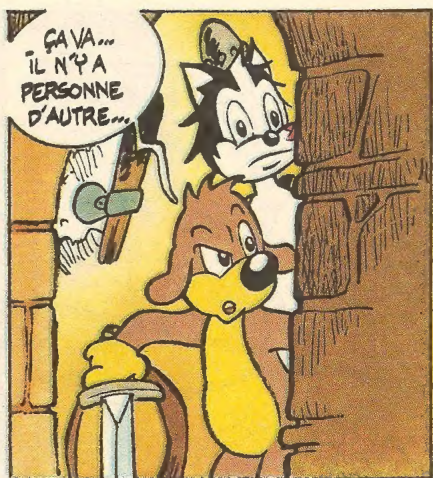
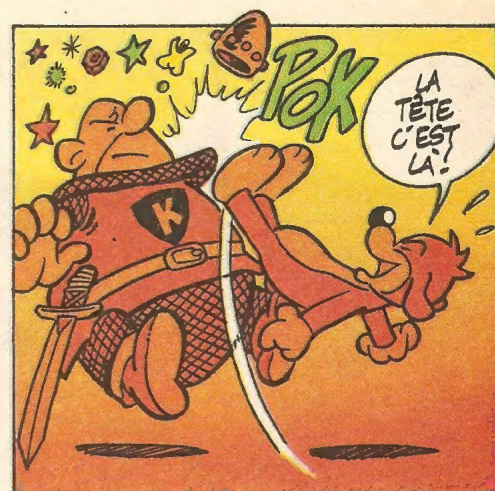
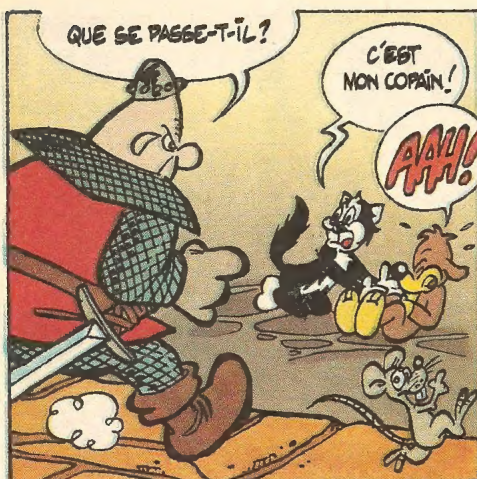
NON MAIS HO... IL EST PAS BIEN CE TYPE! EST PAS BIEN CE TYPE! ET T'AS VUS SES VÊTEMENTS?!

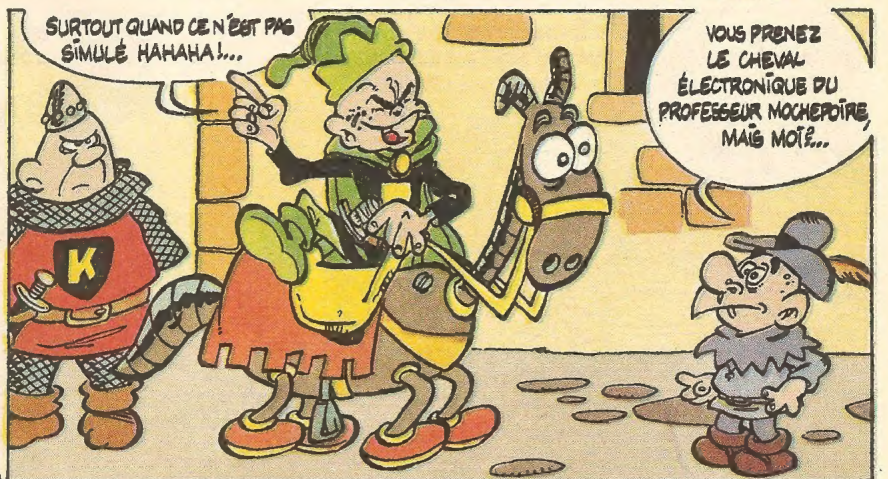
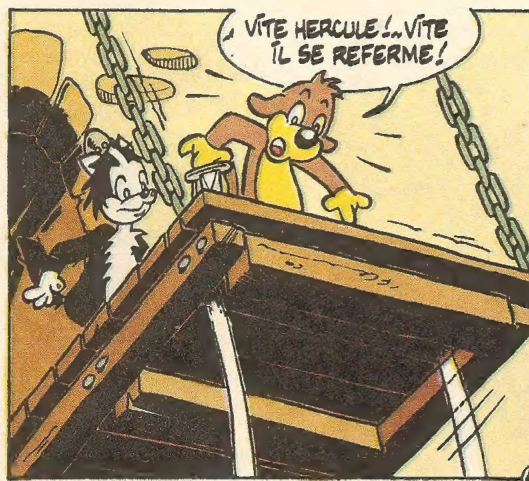
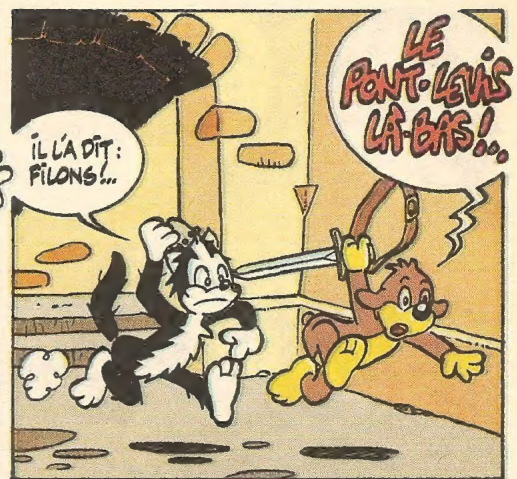
OUI MAIS JE NE VEUX PAS EN SAVOIR PLUS... JE VEUX D'ABORD SORTIR!!

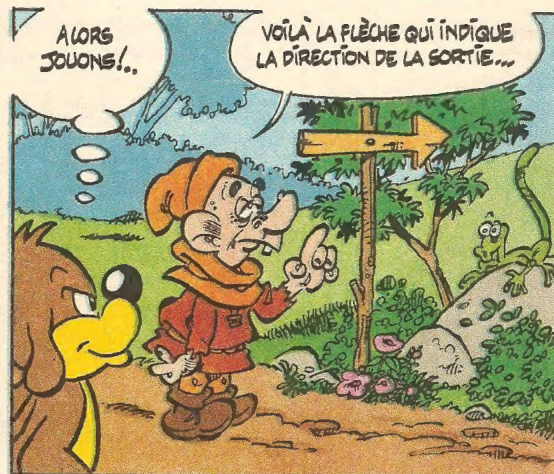
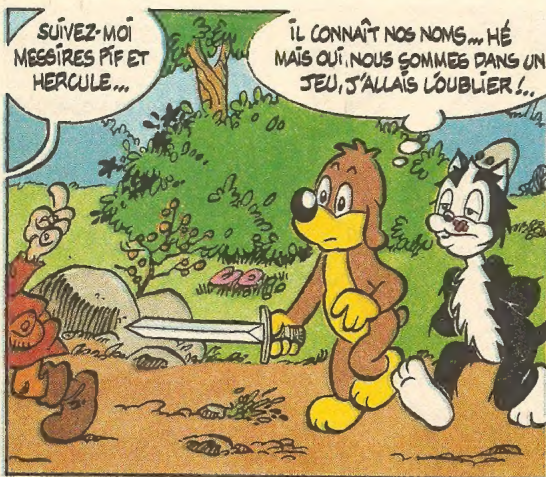
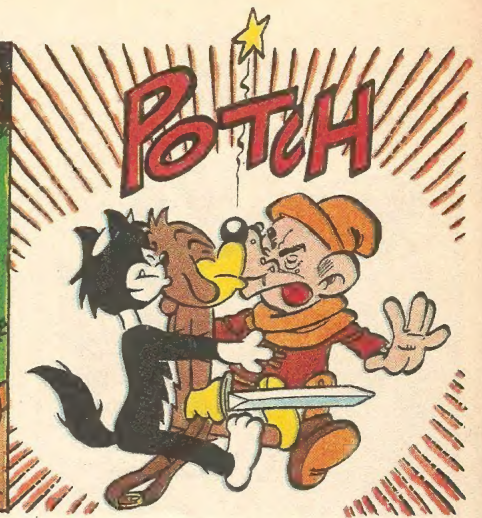


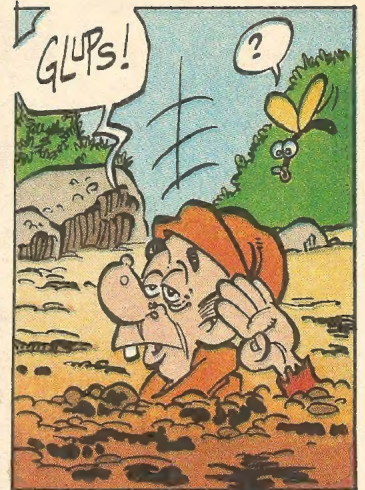
AHH!

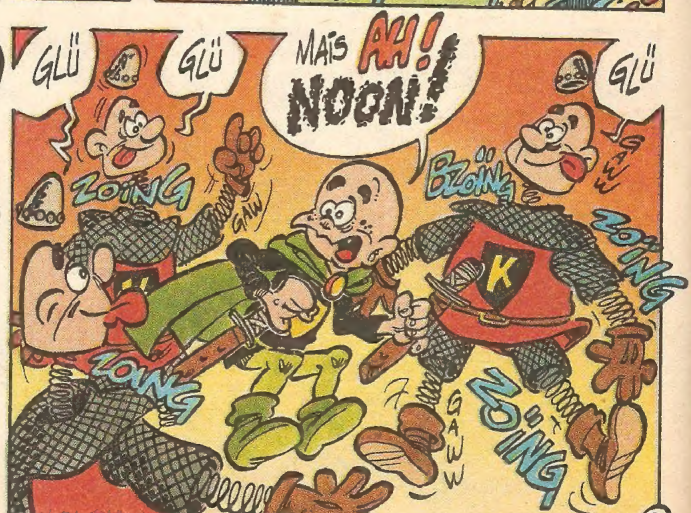
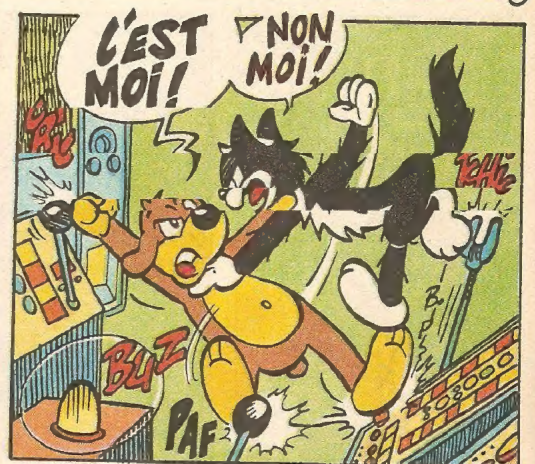
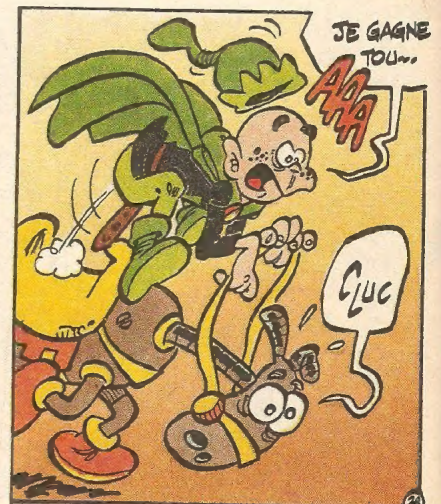
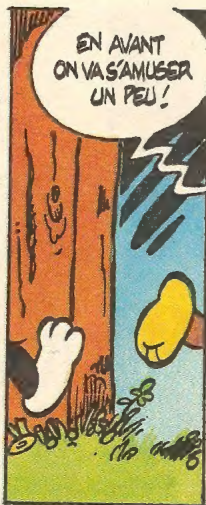
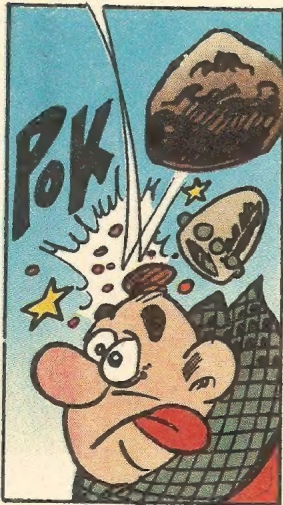
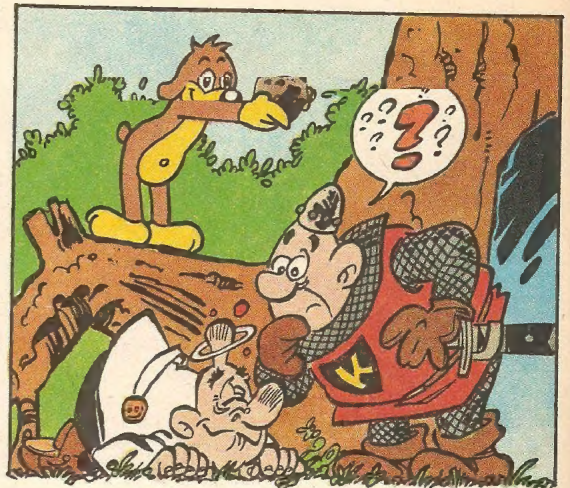
2B

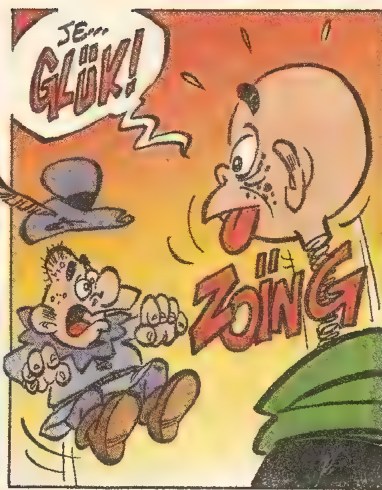
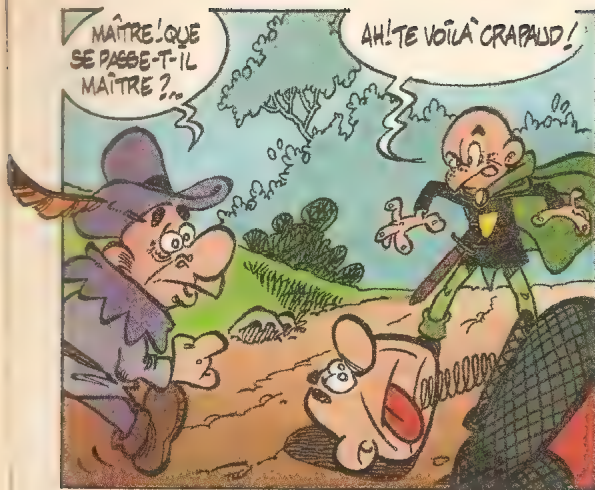












Tu peux recevoir chaque semaine ton **PIF** pour

**Abonne-toi vite!**

et en plus tu recevras un **CADEAU MYSTÈRE**

**1 AN  
110 F\*  
SEULEMENT**

\* Formule par prélèvements automatiques trimestriels, voir le bon d'abonnement.

PIF 924

**NOUVEAU**



99 Je m'abonne à PIF pour 1 an (52 numéros). Je réglerai en 4 fois 110 F, dont 3 par prélèvements automatiques sur mon compte bancaire ou postal tous les 3 mois. Je joins mon premier règlement de 110 F. Je recevrai un cadeau mystère.

99 1 an (52 numéros) pour 442 F au lieu de 520 F. Étranger 592 F. Je recevrai un cadeau mystère.

99 6 mois (26 numéros) pour 235 F au lieu de 260 F. Étranger 310 F. Je recevrai un cadeau mystère.

Choisir la case choisie.

Je joins mon règlement à l'ordre de BRÉD/VAILLANT (et non pas SERP).

☐ Madame ☐ Mademoiselle ☐ Monsieur

86 50 01

Nom \_\_\_\_\_

Prénom \_\_\_\_\_

Adresse \_\_\_\_\_

Code postal \_\_\_\_\_

Ville \_\_\_\_\_

Téléphone \_\_\_\_\_ 19

Date de naissance

Offre valable jusqu'au 31 03 97

Réservé à V.M.S./I.M.

A retourner à : V.M.S.-I.M. Abonnements - 8/10, rue Pierre Moulié - 94200 IVRY S/SEINE Tél. : (16.1) 46 72 07 57



**DES JEUX  
DU RIRE  
DES GAGS  
SPÉCIAL  
FÊTES**

# FAITES LA FÊTE!



**40 LIVRES  
60 ALBUMS BD  
1 SUPER VÉLO  
A GAGNER!**



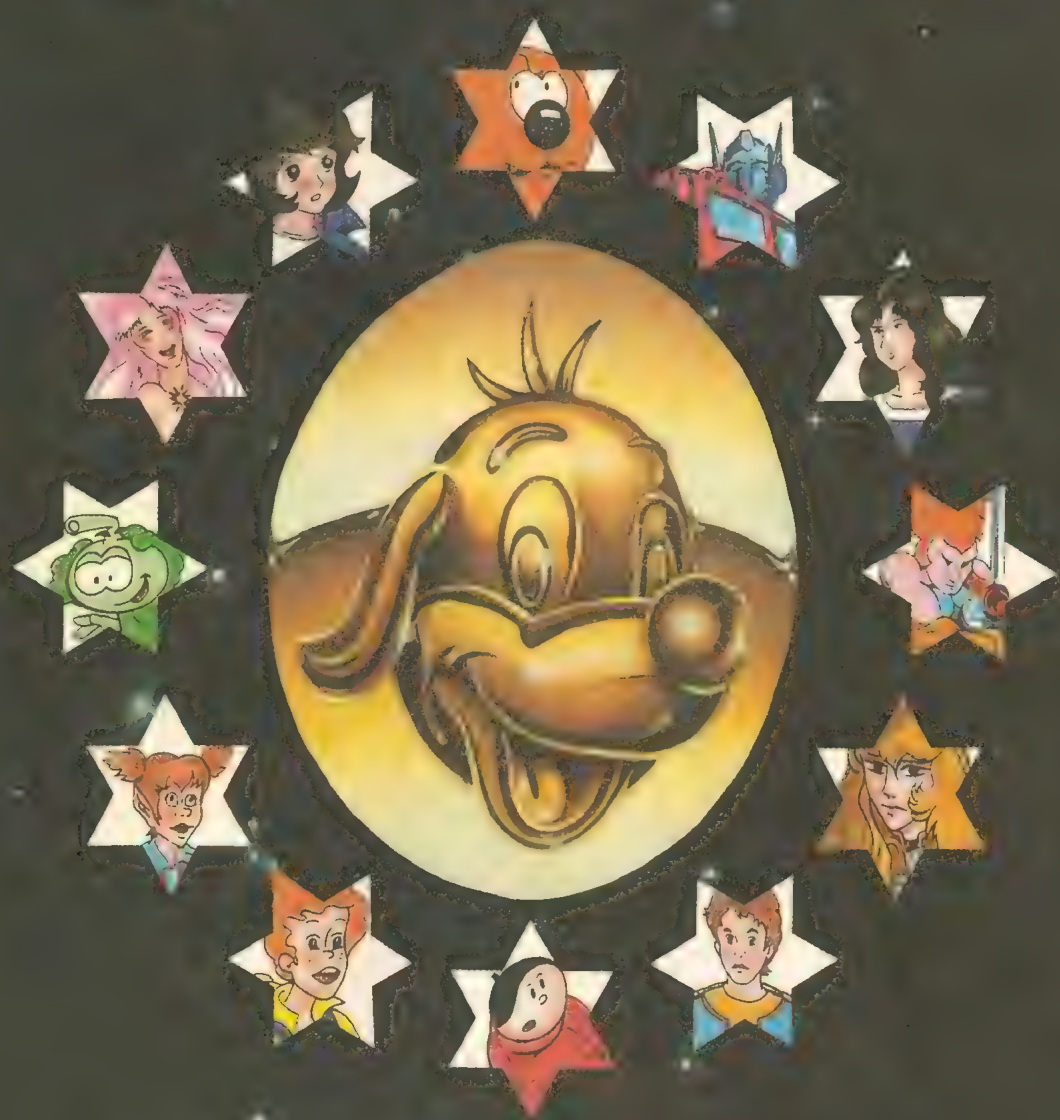
CHEZ TON MARCHAND DE JOURNAUX 6F



3ème SEMAINE

GRAND PRIX DU DESSIN ANIMÉ  
DE TÉLÉVISION

# LES TRUFFES D'OR



## LE JURY C'EST TOI !

### EN COMPÉTITION CETTE SEMAINE

- LES MINIPOUSS
- TOM SAWYER
- LES ENTRECHATS

La semaine dernière, Jem, Les Cosmocats et l'Oiseau Bleu entraient en compétition. Cette semaine, trois nouveaux dessins animés entrent en lice. La bataille va être ru-

de ! Conserve soigneusement tes **Pif**, et ne manque pour rien au monde le **Pif** de la semaine prochaine, avec le bulletin de vote qui te permettra de choisir tes préférés. • En

participant au vote, tu pourras gagner un somptueux cadeau, parmi les centaines de cadeaux réservés aux gagnants. A la semaine prochaine !

# LES MINIPOUSS



## MAXIMIGNONS

Ils mesurent quelques centimètres, ont de grandes oreilles pointues, une longue queue et deux petites dents bien sympas ! Ce sont les Minipouss, Tom et Lucie, le frère et la sœur Minipouss vivant avec leurs parents, Granpa le grand-père et leur cousin Charlie dans les murs d'une maison. Personne ne connaît leur existence, sauf Eric Legrand le garçon de la maison. Eric et ses copains, unis par le pacte secret, vont vivre des aventures étonnantes.



*Eric Legrand,  
leur seul copain humain...*



*Tom et Lucie,  
le frère et la sœur.*



*Charlie, le guffeur et Granpa*

# TOM SAWYER

Adaptation de l'œuvre de Mark Twain

2



## VIVE LA LIBERTÉ

Tom Sawyer est un petit garçon qui, comme tous les petits garçons de son âge, ne pense qu'à s'amuser et à faire des bêtises... Il n'aime pas l'école, c'est le moins que l'on puisse dire, et toutes les ruses sont

bonnes pour ne pas y aller ! Son grand copain, c'est Huck, un petit vagabond. Mais, Tom qui vit avec sa tante, est quand même bien triste de lui faire de la peine... C'est qu'il a du cœur notre Tom ; et la petite Becky, sa petite voisine d'école, en sait quelque chose... car il est très amoureux d'elle !



Tom et Huck, partis pour une nouvelle aventure.



Tom et Becky, seuls dans la forêt...

# LES ENTRECHATS

Co-production DICAP NAUGHTIES FIE!



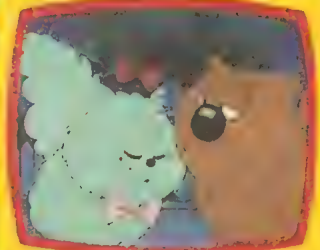
FR



## ARTHUR ET ISIDORE

Les Entrechats, c'est un peu comme une glace à deux boules.

La première boule s'appelle Isidore. Pacha domestique vivant chez un couple de retraités, les Troufignons, Isidore passe son temps à «monter des coups», pour dévaliser un jour le laitier, un autre jour le poissonnier... La deuxième boule s'appelle Arthur... Un affreux jojo qui vit en bordure de la ville, dans un cimetière. Arthur est le chef du gang des Entrechats. Un chef qui n'hésite d'ailleurs pas à fourrer ses troupes dans de drôles de coups. Le seul plaisir d'Arthur est de faire des farces aux gens qui ne lui reviennent pas. Le grand plaisir d'Isidore est de sortir avec de jolies chattes, et de se goinfrer de lait et de poissons. Isidore et Arthur ne se rencontrent jamais. Si vous voulez passer du monde de l'un au monde de l'autre, demandez aux Entrechats !



Isidore  
et la belle Sonia

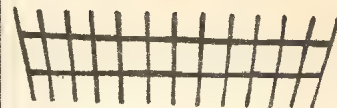


Isidore et une conquête  
très chic...



# L'oeil noir

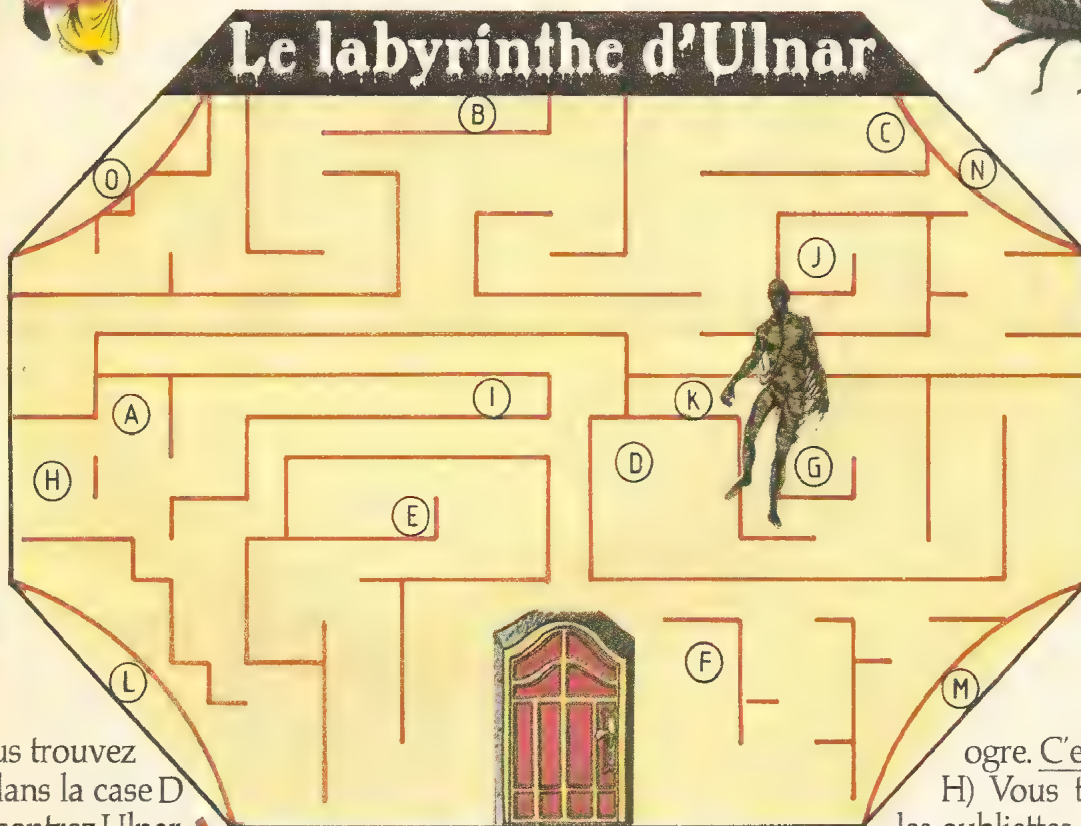
jeux de rôle et d'aventure



... ULNAR LE MAGICIEN NOIR RETIENT PRISONNIÈRE ALAÏS LA PRINCESSE DU ROYAUME DE NOSTRIE, VOUS ÊTES LE SEUL HÉROS CAPABLE DE DÉJOUER LES PIÈGES DE SON LABYRINTHE MAUDIT...



## Le labyrinthe d'Ulnar



A) Vous vous trouvez transporté dans la case D  
B) Vous rencontrez Ulnar. C'est fini.

C) Un souterrain vous conduit dans la tour O où se trouve séquestrée la princesse.  
D) Vous combattez un zombi. Au moment où vous allez le tuer, il vous propose un renseignement contre la vie sauve : la princesse n'est pas au sud.

E) Une porte se ferme derrière vous. Vous êtes prisonnier. C'est fini.

F) Une herse se ferme derrière vous. Vous êtes prisonnier. C'est fini.

G) Vous tombez nez à nez avec un

ogre. C'est fini.

H) Vous tombez dans les oubliettes. C'est fini.

I) La mort vous attendait. C'est fini.

J) Dans une petite table vous trouvez un message : « Le chemin le plus direct n'est peut-être pas le meilleur ».

K) Vous vous trouvez transporté dans la case J.

L) La porte s'ouvre : la tour est vide.

M) Un grand silence : il n'y a personne.  
N) Seules les chauves-souris vous répondent.

O) La porte est fermée. Vous ne pouvez entrer malgré tous vos efforts, force et ruses.



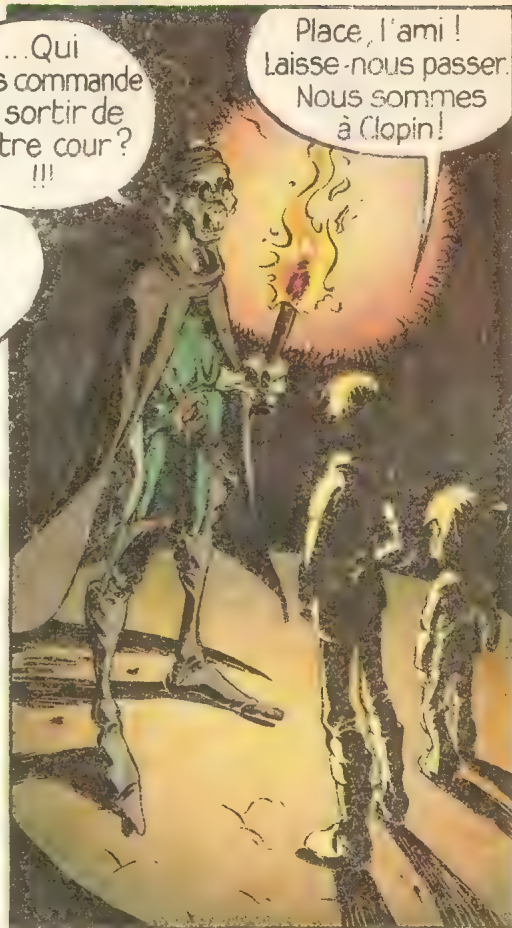
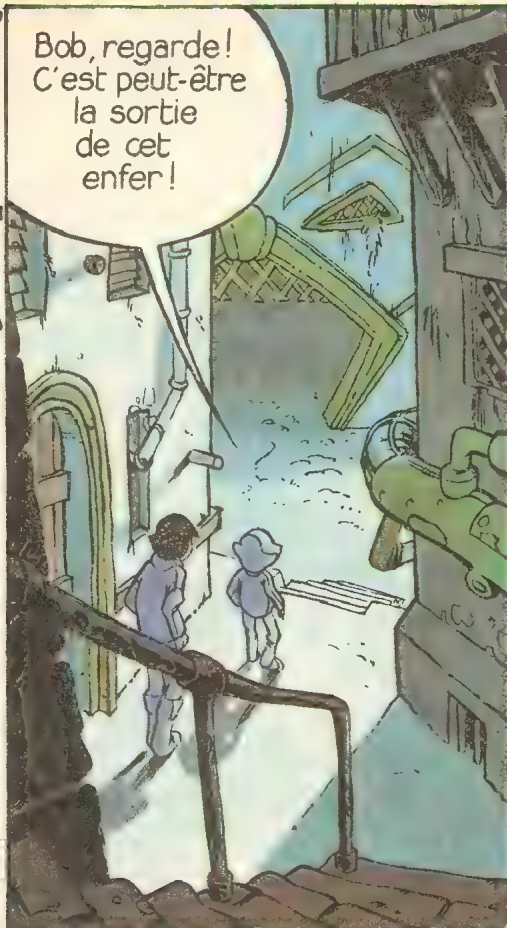
Gagnez des boîtes de jeu L'OEIL NOIR. En renvoyant votre parcours tracé avant le 25 Décembre 1986 à :

**HALOGÈNE 16, rue de l'Ouest 92100 Boulogne**

Un tirage au sort parmi les réponses exactes désignera 20 gagnants.



# LES MONDES ENGLOUTIS



**RÉSUMÉ :** Bob, Rebecca et Arkana ont été enlevés par les membres de la bande de la Cour des Miracles. Spartakus, aidé de son ami le baladin Chantepiume, tente de s'introduire dans leur repaire pour délivrer ses compagnons.





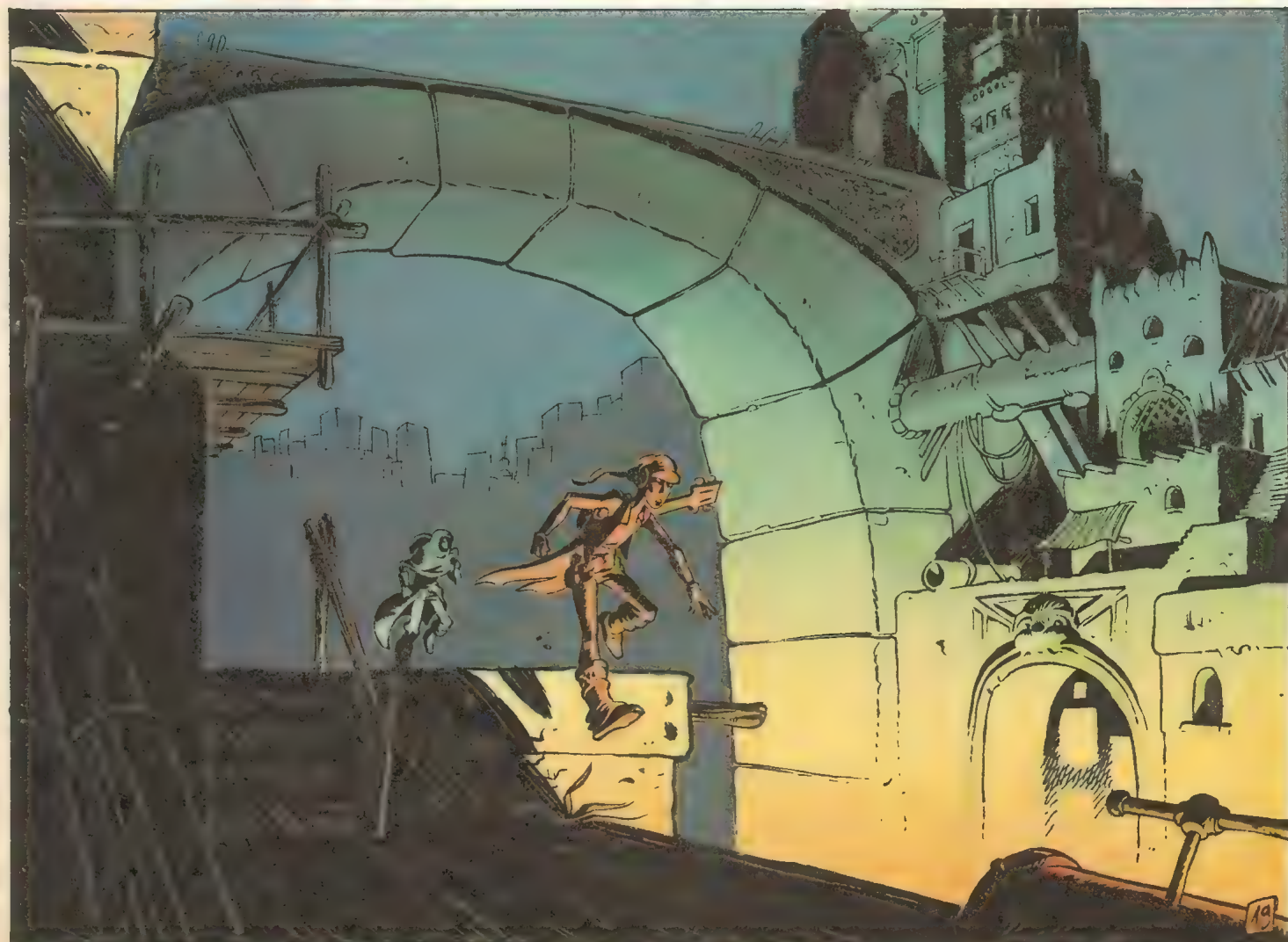


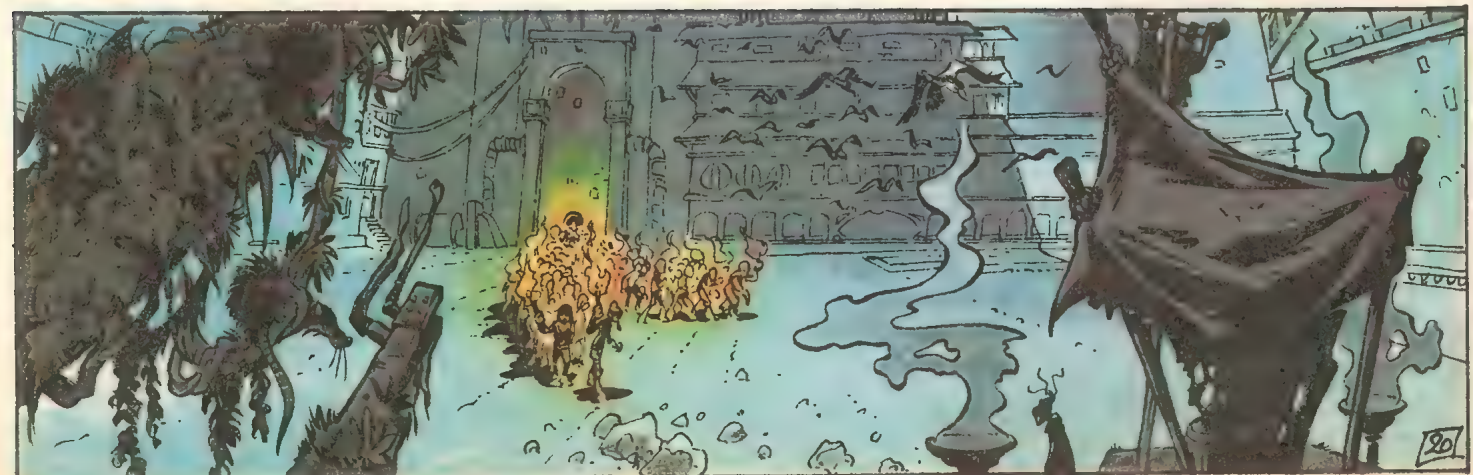
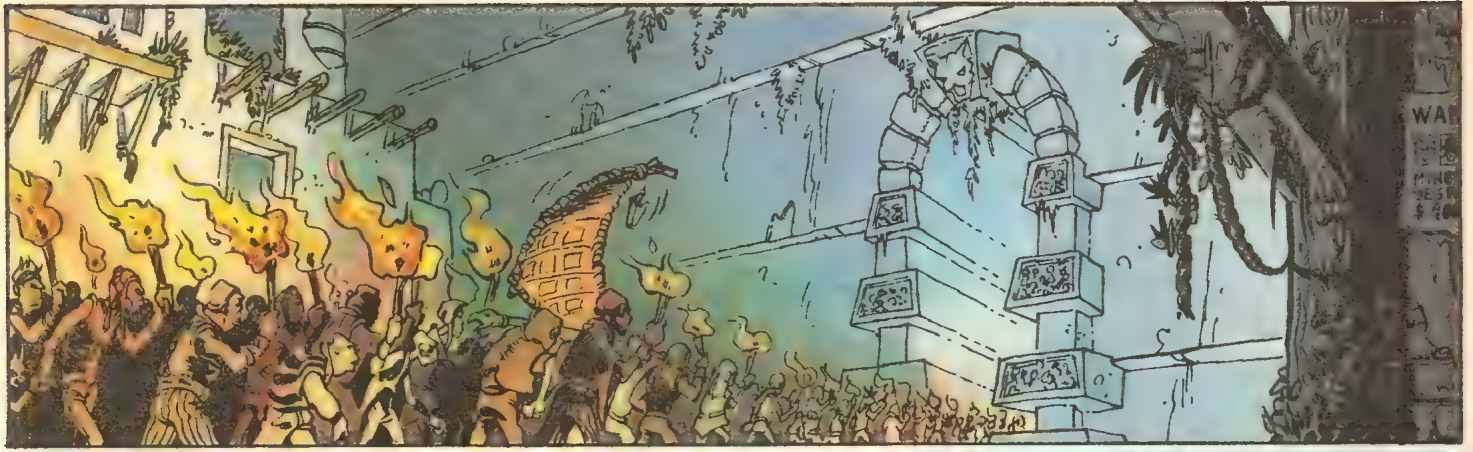
C'était elle ! J'en suis sûr... Mais où peuvent-ils l'emmener ainsi ?

Mmm... Je crois que je commence à comprendre la raison de ce cortège ...



Suis-moi, l'ami !... Par ici ! Nous pouvons encore les devancer !







C'est bien  
ce que je craignais ...  
**La Cour des Miracles!**  
Regarde, Spartakus :  
tout est déjà  
en place pour  
le procès!...



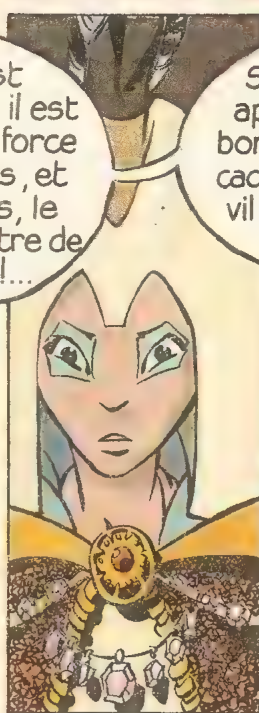
Même le  
**Grand Coestre**  
est là!...

Le Grand  
Coestre?...  
Qui est-ce,  
un juge?...

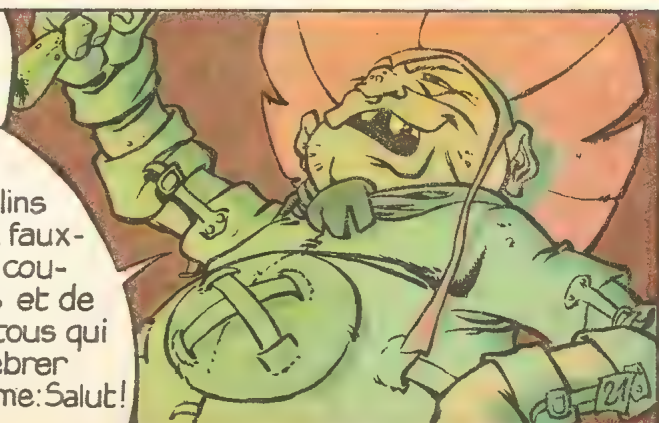
Un juge,  
dis-tu!... Une  
fripouille de premier  
ordre, oui! Regarde-  
le bien! Cet homme  
a tué, égorgé, pillé,  
torturé...

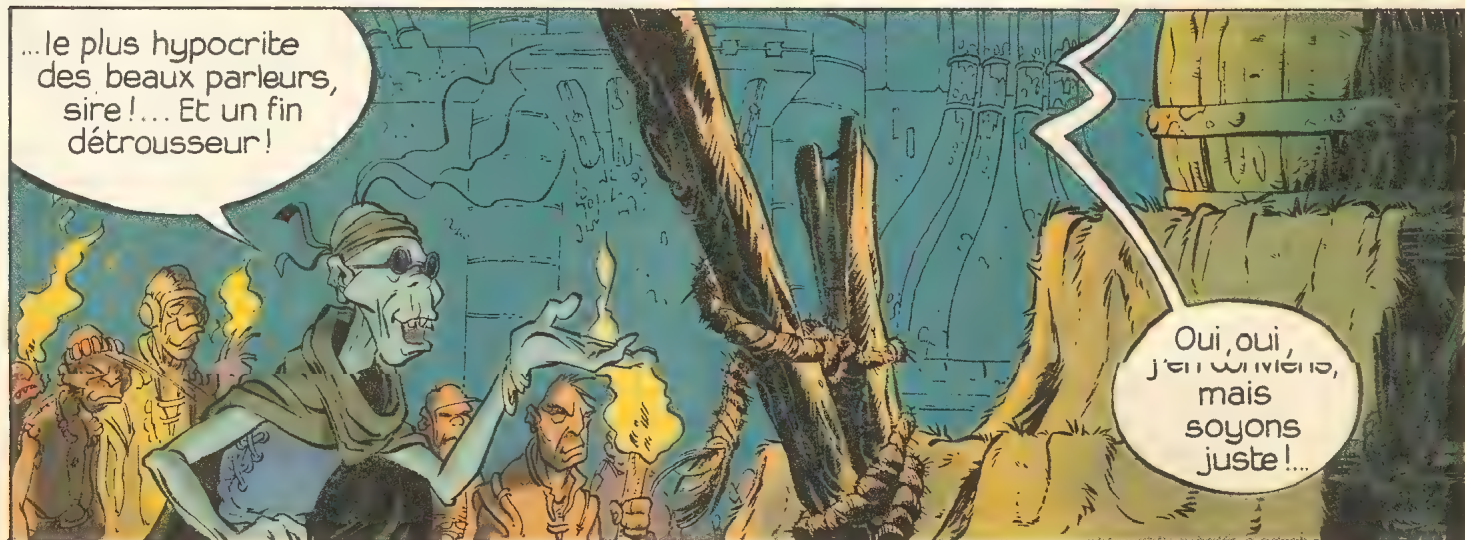
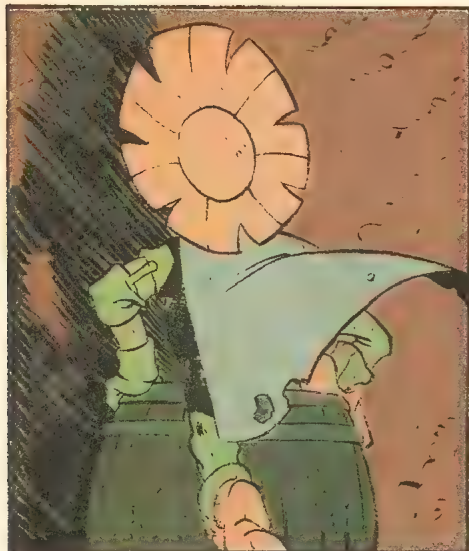
...et c'est  
pourquoi il est  
devenu, à force  
d'intrigues, et  
de meurtres, le  
**Grand Maître de  
la Cour!**...

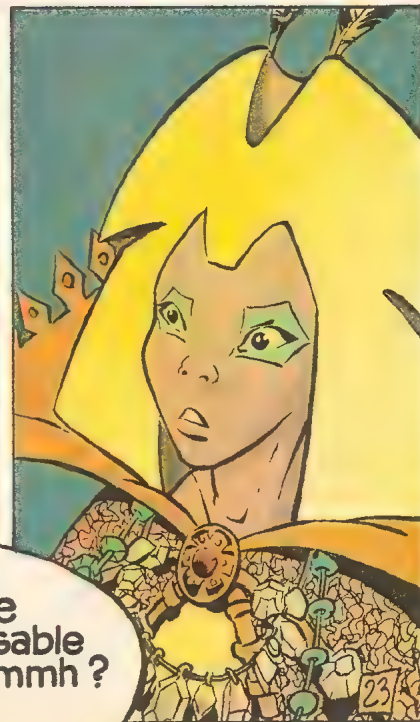
Sous cette  
apparente  
bonhomie se  
cache un être  
vil et fourbe  
!!!



Salut à vous,  
voleurs!... et à  
vous aussi, étri-  
peurs! et à vous  
détrousseurs,  
malandrins et malins  
en tous genres... faux-  
mendiants, vrais cou-  
peurs de bourses et de  
gorges... à vous tous qui  
êtes ici pour célébrer  
la grandeur du Crime: Salut!









Heureusement pour toi, ma belle, Trouillefou, le roi des truands est un homme juste ...



C'est le plus juste des truands ...

... ouais et le plus truand des justes!



Donc, voici mon verdict ... la créature ici présente, source du litige, sera équitablement partagée entre les deux partis!



Tiens, mon bon Clopin, prends ta part le premier!!



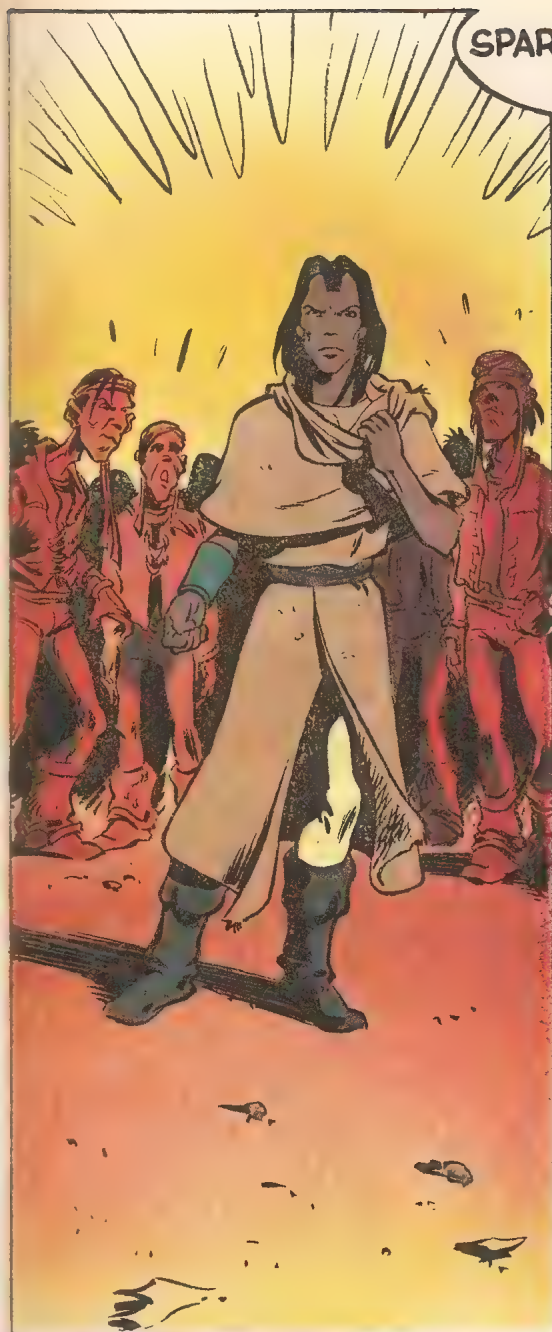
Ahah !  
Il me la laisse tout entière !  
Ahahah !



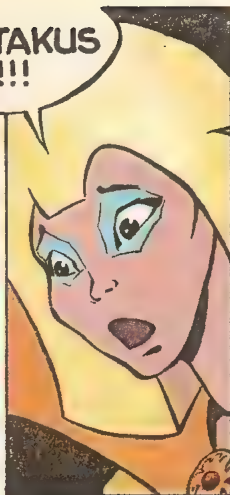
A' moins que l'un des membres de cette honorable assemblée ne revendique ta part, Tête Rouge !

Oui moi !

GRRR!



SPARTAKUS  
!!!



À la bonne heure,  
mes amis,  
nous allons  
conclure  
dignement cette  
audience!



Je propose pour  
départager ces deux  
valeureux coquins ...  
**un duel**  
selon la  
règle des  
argotiers!



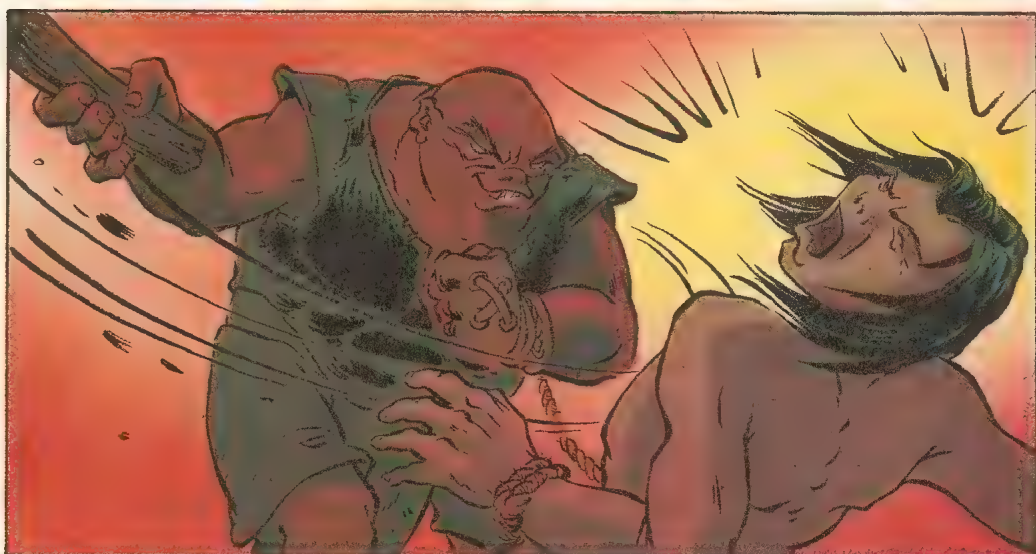
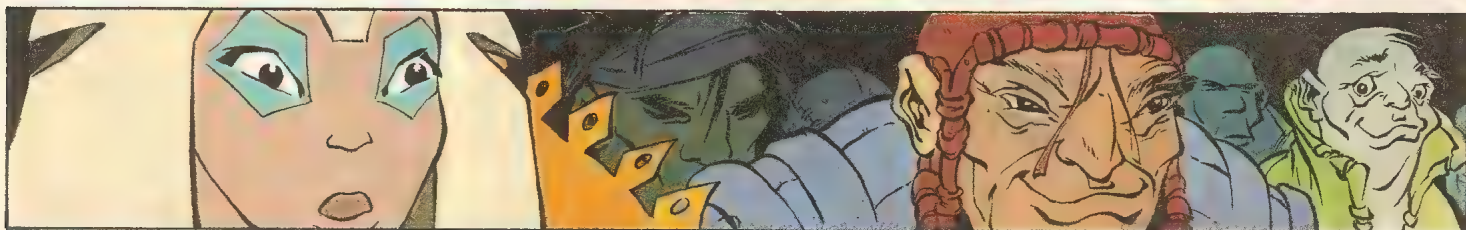
Préparez le  
combat!

Bonne  
chance,  
l'ami!



Je vais te  
briser,  
fréluquet!





Si je  
pouvais me  
débarrasser  
de mes liens !



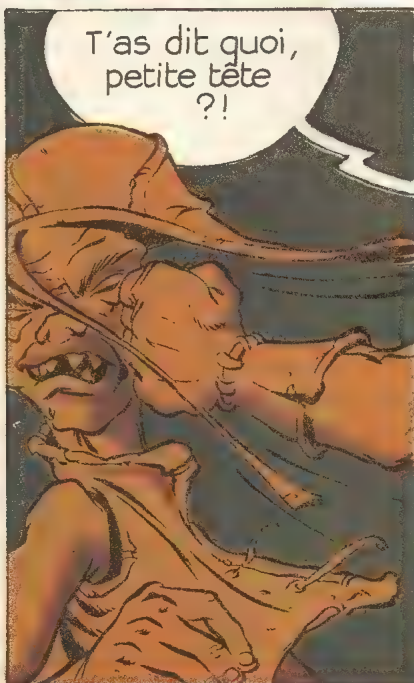
Fuis, Arkana...  
Spartakus  
est perdu.



Pas  
encore!



Tricheur de  
"basse fosse"!



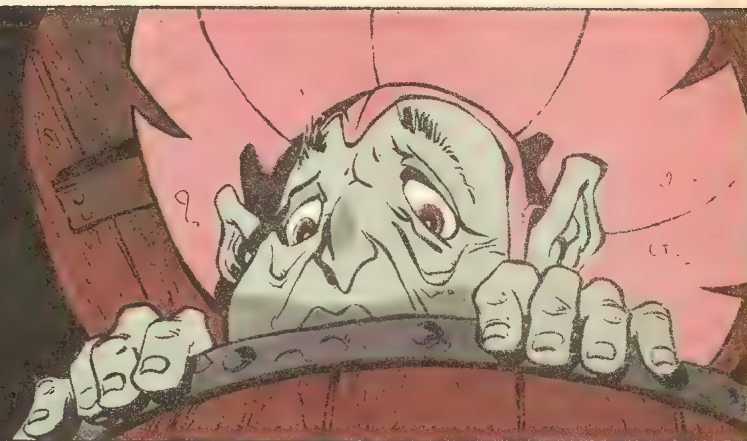
T'as dit quoi,  
petite tête  
?!



A' vos gourdins, les  
vide - goussets.

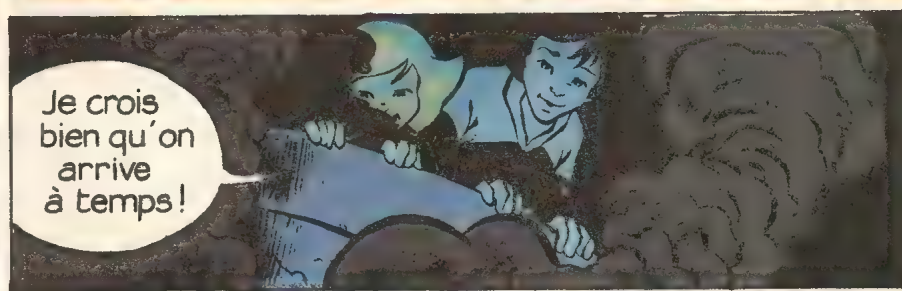
A' moi, les  
égorgeurs

Arrêtez !  
C'est moi le chef !  
Arrêtez,  
je vous ordonne  
d'arrêter !

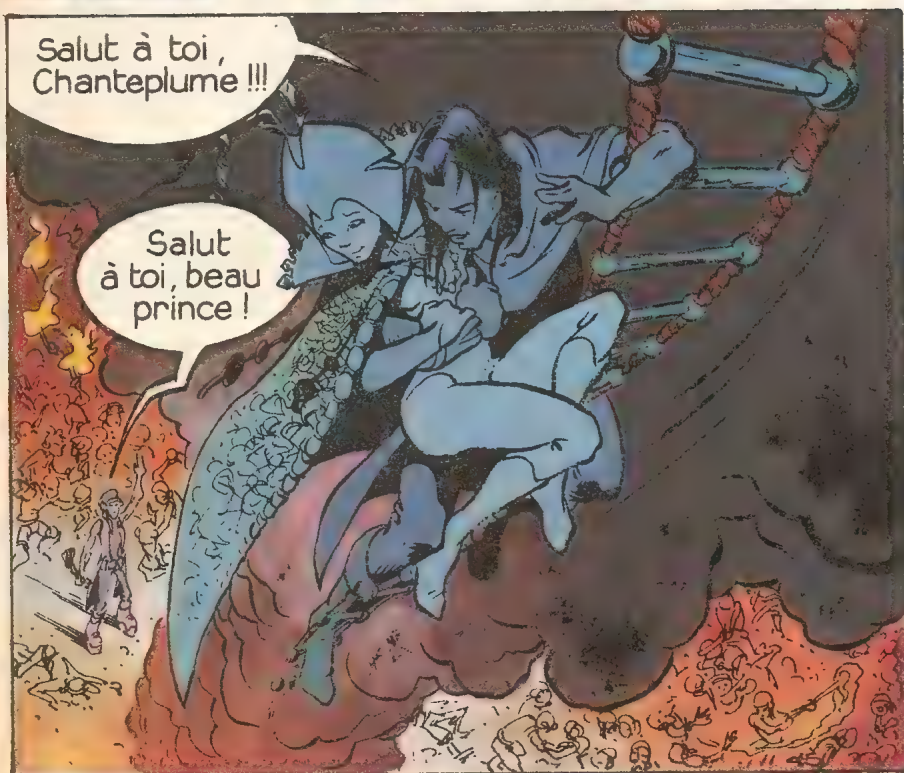




Regarde,  
Arkana,  
nos sauveurs  
!!!



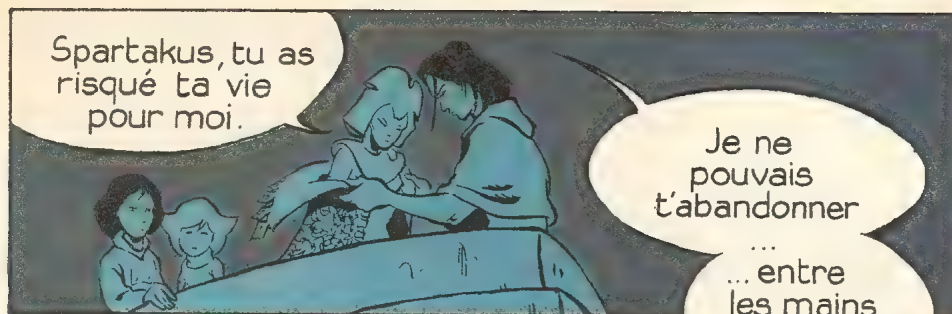
Je crois  
bien qu'on  
arrive  
à temps!



Salut à toi,  
Chanteplume !!!

Salut  
à toi, beau  
prince !





Spartakus, tu as  
risqué ta vie  
pour moi.

Je ne  
pouvais  
t'abandonner

...  
entre  
les mains  
de ces  
enragés !



# THE TRANSFORMERS



226 - Le robot principal de la série, Optimus Prime, est le chef des Autobots. Il est un camion rouge et blanc.



228 - Le robot principal de la série, Megatron, est le chef des Decepticons. Il est un camion rouge et blanc.



229 - Les deux principaux personnages de la série, Optimus Prime et Megatron, sont des camions.



230 - Le robot principal de la série, Optimus Prime, est le chef des Autobots.



231 - Le robot principal de la série, Megatron, est le chef des Decepticons.



232 - Le robot principal de la série, Optimus Prime, est le chef des Autobots.



233 - Le robot principal de la série, Megatron, est le chef des Decepticons.



234 - Le robot principal de la série, Optimus Prime, est le chef des Autobots.

Une fantastique  
collection  
de 256 images  
auto-collantes



en vente chez un marchand de journaux  
• l'album : 4 F • la pochette de 6 images : 1,50 F

# Hamburger. Le jeu qui demande de l'estomac.



A table p'tit loup, ça va saigner!

Avec le jeu du Hamburger, tu repères les tomates, la salade, le fromage, le ketchup... et tu fabriques toi-même ton hamburger.

Mais attention, si tu veux être le chef et bouffer les autres, il faudra avoir les dents longues et les yeux encore plus gros que le ventre!



# 400 CADEAUX À GAGNER ! PLUS 10 SUPER ORDINATEURS !

Pendant trois semaines, tu vas pouvoir gagner de magnifiques cadeaux.

Dans les quatre pages qui suivent, tu vas trouver 22 jeux. 10 d'entre eux vont te permettre de gagner. Tu as donc la possibilité de gagner 10 cadeaux par semaine. Pour cela, tu choisis le ou les jeux qui te font envie. Tu peux ne faire qu'un jeu, comme tu peux les faire tous les 10.

Il faut donc que tu remplisses chaque bulletin-réponse (tu dois découper le jeu tout entier, dessin et bulletin), que tu

glisses ton ou tes bulletins dans une enveloppe, et que tu le ou les envoies avant le lundi 15 décembre 1986 à minuit (le cachet de la poste faisant foi), à l'adresse suivante :

**Concours PIF**  
**"Cent cadeaux"**  
**VMS Publications**  
**CEDEX 1013**  
**75810 PARIS BRUNE**



**10 ORDINATEURS YENO**

Chacun des jeux fera gagner 10 candidats qui seront tirés au sort parmi les bonnes réponses.



**10 JEEP**  
**"DIGGER DAN"**



**10 JEUX L'ŒIL NOIR**



**10 RHINO**  
**MASK**



**10 BOITES**  
**"CHAT ET SOURIS"**



**10 CONDOR**  
**MASK**



**10 COFFRETS**  
**MECCANO**



**10 JEUX**  
**"LA BONNE PAYE"**



**10 ELECTRO JUNIOR**



**10 MAISONS LUNDBY**



**10 JEUX "RENDEZ-VOUS**  
**RUE DE LA PAIX"**



**10 DECEPTICON**  
**"TRANSFORMERS"**

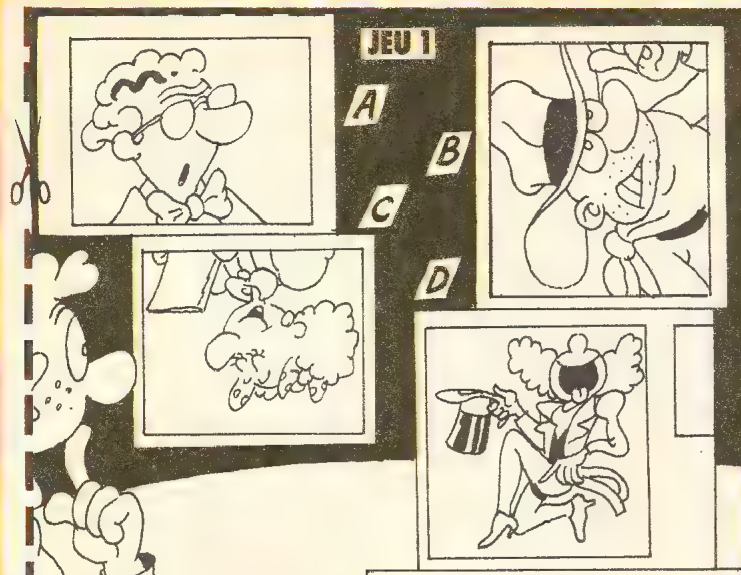


**10 TUBES GÉANTS**  
**SMARTIES**

## CE N'EST PAS TOUT !

Garde bien tous tes "PIF", et surtout découpe chaque semaine la petite vignette qui se trouve dans le coin de la page 39. Car dans 4 semaines, tu trouveras un bulletin où

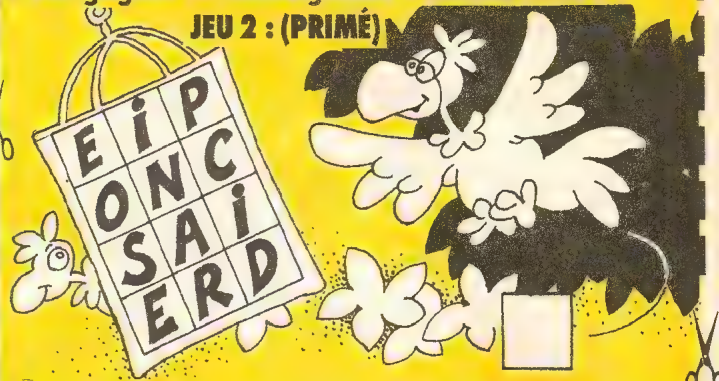
tu colleras ces vignettes, et là aussi un tirage au sort récompensera 10 lecteurs qui auront été fidèles à "PIF", qui leur offrira un magnifique ordinateur !



Sans mesurer, et au premier coup d'œil, trouve le tableau qui a la plus grande surface.

Pour gagner 10 tubes géants « SMARTIES »

JEU 2 : (PRIMÉ)



Inscris dans la case blanche, le nombre d'oiseaux que tu peux former avec la grille ci-contre. (Attention : les lettres que tu peux prendre dans tous les sens, doivent toujours être contiguës.)

NOM ..... Prénom .....

Adresse .....

Code ..... VILLE .....

Pour gagner 10 albums « PIF et ses amis »



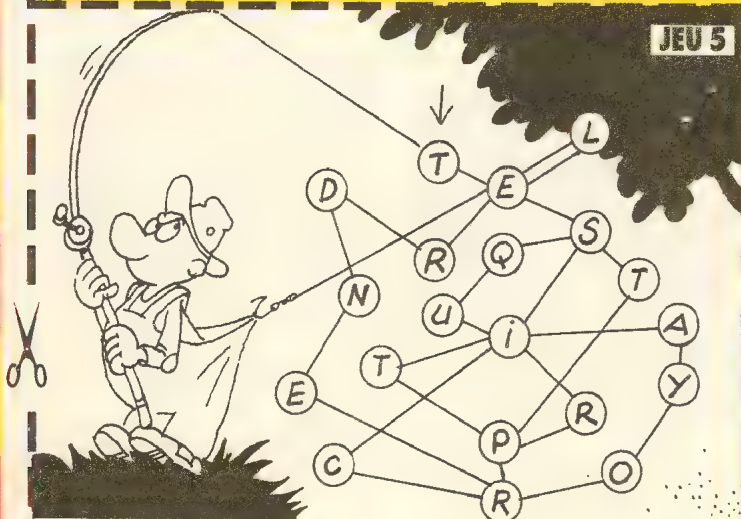
A la manière de : Marabout, bout de ficelle, etc., forme une chaîne avec les dessins, et inscris dans les cases le numéro des dessins successifs.

JEU 3 : (PRIMÉ)

NOM ..... Prénom .....

Adresse .....

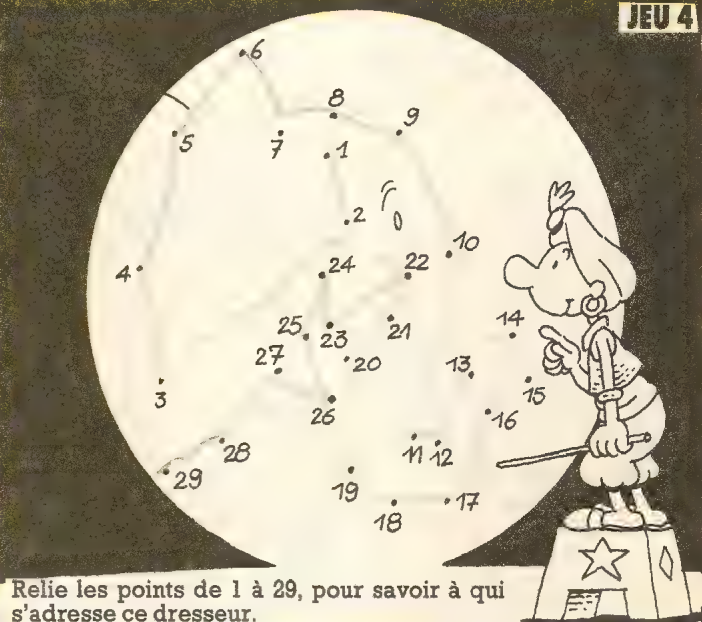
Code ..... VILLE .....



JEU 5

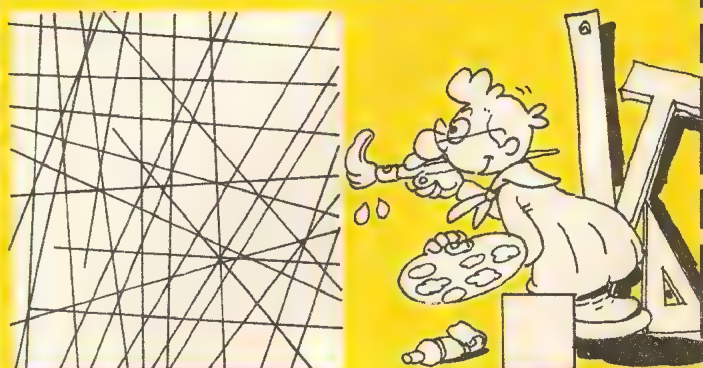
En partant du « T », passe de lettre en lettre, pour former un proverbe se rapportant au dessin...

JEU 4



Relie les points de 1 à 29, pour savoir à qui s'adresse ce dresseur.

Pour gagner 10 jeux « Rue de la Paix ».



JEU 6 : (PRIMÉ)

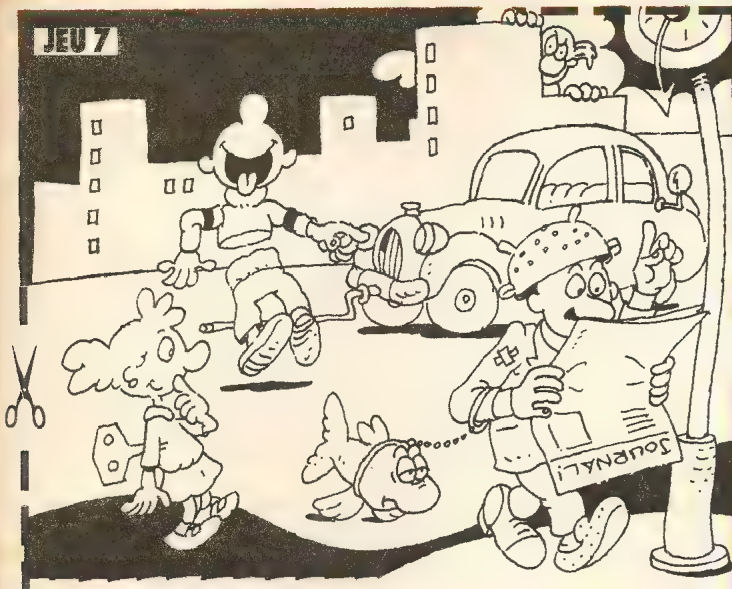
Inscris dans la case, le nombre de traits tracés dans ce dessin !

NOM ..... Prénom .....

Adresse .....

Code ..... VILLE .....

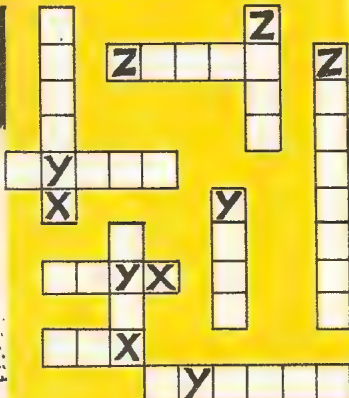
**JEU 7**



Découvre les anomalies de cette scène loufoque !

**Pour gagner 10 boîtes de MECCANO.**

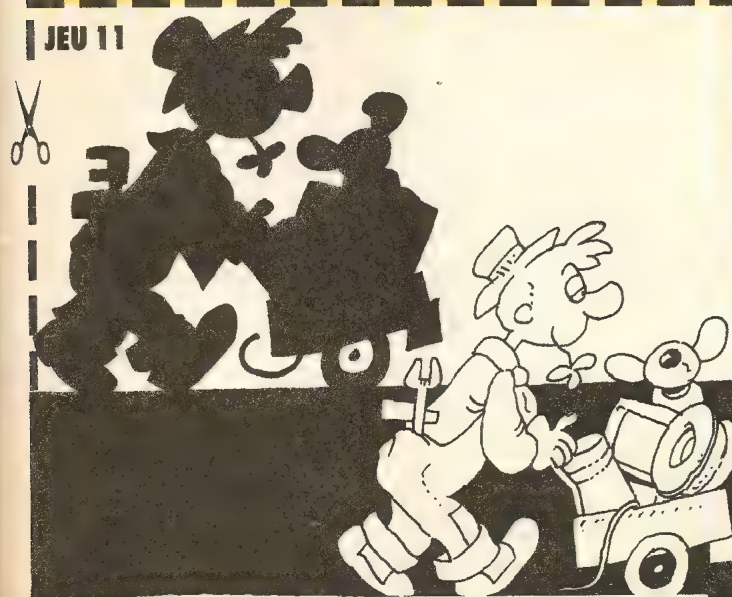
**JEU 9 : (PRIMÉ)**



Complète cette grille, avec des noms d'animaux exclusivement.

**NOM** ..... **Prénom** .....  
**Adresse** .....  
**Code** ..... **VILLE** .....

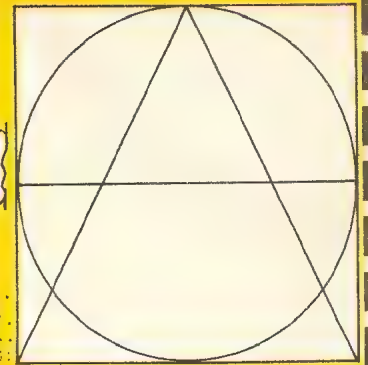
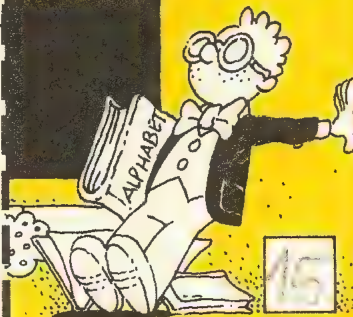
**JEU 11**



Il y a des erreurs entre ce personnage et son ombre. Lesquelles ?

**Pour gagner 10 boîtes de magie PIF.**

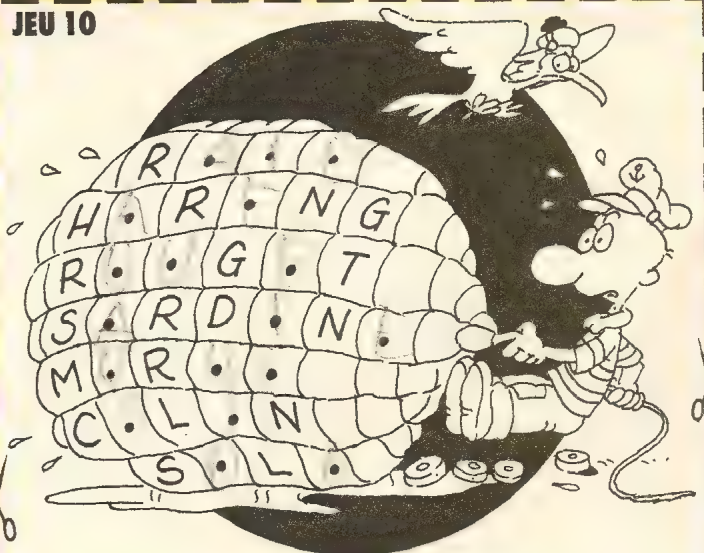
**JEU 8 : (PRIMÉ)**



Inscris dans la case blanche, le nombre de lettres de l'alphabet que l'on trouve dans cette figure.

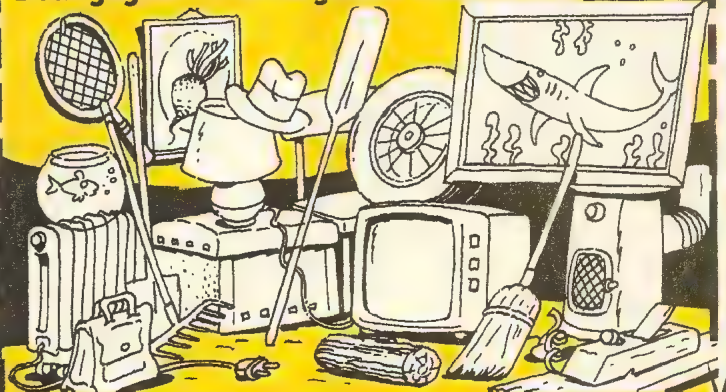
**NOM** ..... **Prénom** .....  
**Adresse** .....  
**Code** ..... **VILLE** .....

**JEU 10**



Place les voyelles à leur bonne place, et tu verras apparaître les noms des poissons que ce pêcheur a capturés.

**Pour gagner 10 tubes géants SMARTIES.**

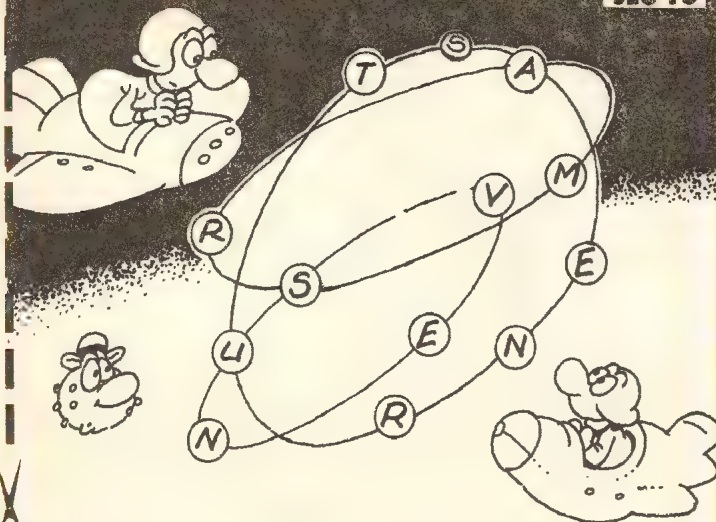


**JEU 12 : (PRIMÉ)**

Inscris dans la case blanche, le nombre d'objets commençant par la lettre « R ».

**NOM** ..... **Prénom** .....  
**Adresse** .....  
**Code** ..... **VILLE** .....

**Pour gagner 10 tubes géants SMARTIES.**



**En prenant les lettres de chacune des orbites, tu trouveras de quelle planète vient chaque petit bonhomme.**



Inscris dans la case blanche, le nombre d'animaux qui se trouvent dans cet embrouillamini !

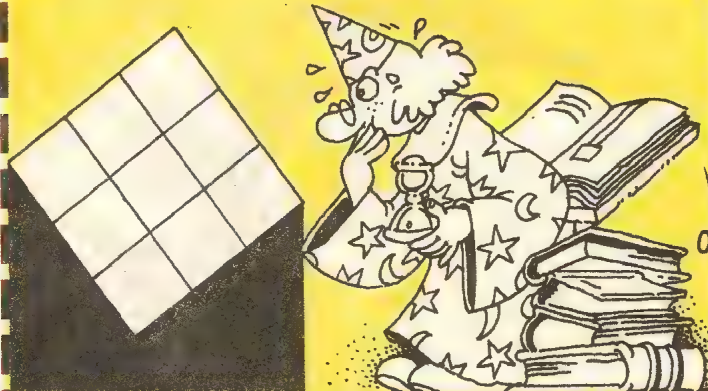
**NOM** ..... **Prénom** .....

**Adresse** .....

**Code** ..... **VILLE** .....

## Pour gagner 10 Condor MASK

## JEU 15 : (PRIMÉ)



Utilise la case-réponse, pour inscrire dans les neuf carrés les neuf premiers chiffres (de 1 à 9), pour que le total soit toujours de 15 sur tous les côtés et dans les diagonales.

**NOM** ..... **Prénom** .....

**Adresse** .....

Code ..... VILLE .....

## JEU 17 :



**Trouve la réglette qui est posée directement sur le sol.**

**Pour gagner 10 jeux de rôle « L'ŒIL NOIR ».**



Inscris dans la case blanche, le nombre de différences entre ces deux dessins.

**NOM** ..... **Prénom** .....

**Indirizzo** .....

Code ..... VILLE .....

**Quel est l'intrus parmi tous ces animaux ?**

# IL ETAIT UNE FOIS LA PUB.

... ou

la publicité d'aujourd'hui  
racontée par l'histoire  
de Monsieur  
et Madame Farine,  
commerçants,  
et celle  
de Monsieur Léopold Lusine,  
industriel.

JAN VAN AAL  
**AU CLAIR DE LA PUB**  
*La publicité d'aujourd'hui racontée*

Préface de Jacques Séguela

UN LIVRE DE JAN VAN AAL. LUNEAU ASCOT ÉDITEURS. VENTE EN LIBRAIRIE.

## PRIM'AGE ET PIF TE PRESENTENT LE GAGNANT DE CETTE SEMAINE.



Nom: **SIMON** Prénom: **Cedric** Age: **12 ans**

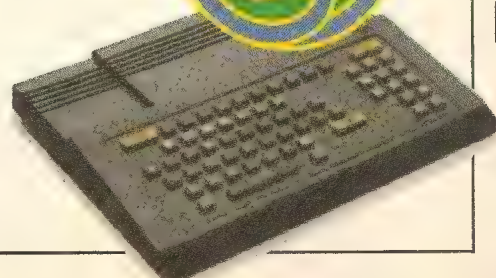
### Sa blague :

Une institutrice demande à son élève :

- "Où poussent les oranges ?"
- "Dans les orangers, madame."
- "Où poussent les pommes ?"
- "Dans les pommiers."
- "Où poussent les dattes ?"
- "Dans les calendriers !!!"

### Sa petite annonce :

Je cherche un correspondant d'une autre ville pour lier amitiés.  
Anglais niveau 6<sup>e</sup>, j'aime le foot, le tennis, la natation,  
les animaux et les B.D.



### Ecrire au :

1 bis, rue de Bos  
33160 LE HAILLAN



EN VENTE DANS LES GRANDES SURFACES.

*Cette semaine*  
DANS

# Télé Star



10

AUTO-COLLANTS

de la nouvelle collection



PANINI

BASIL

DETECTIVE PRIVE

Le grand dessin animé  
de WALT DISNEY



# SMITH ET WESSON

INVENTAIRE



© Ed. VAILLANT 2162



SCENARIO : F. CORTEGGIANI, DESSINS : P. TRANCHAND.

N'oublie pas  
d'acheter

# TéléStar

pour avoir tes

# 10

## AUTO-COLLANTS

collection



## PANINI

de

# BASIL

## DETECTIVE PRIVE



© WALT DISNEY PRODUCTIONS

Le grand dessin animé  
de WALT DISNEY

# DES HEURES DE RIGOLADE!

LE N°6 EST ARRIVÉ



Des B.D., des blagues,  
des jeux et "Hercule-Flash".

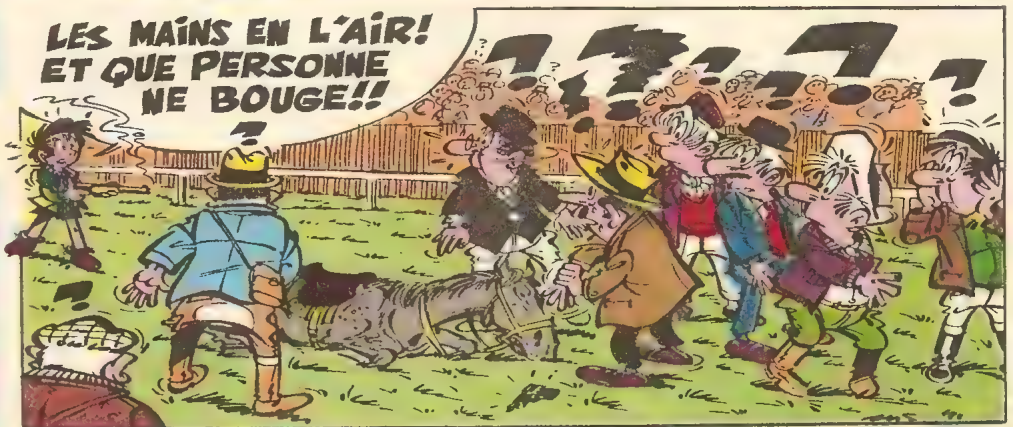
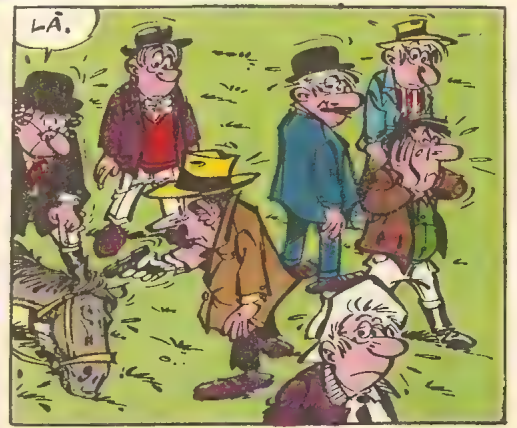
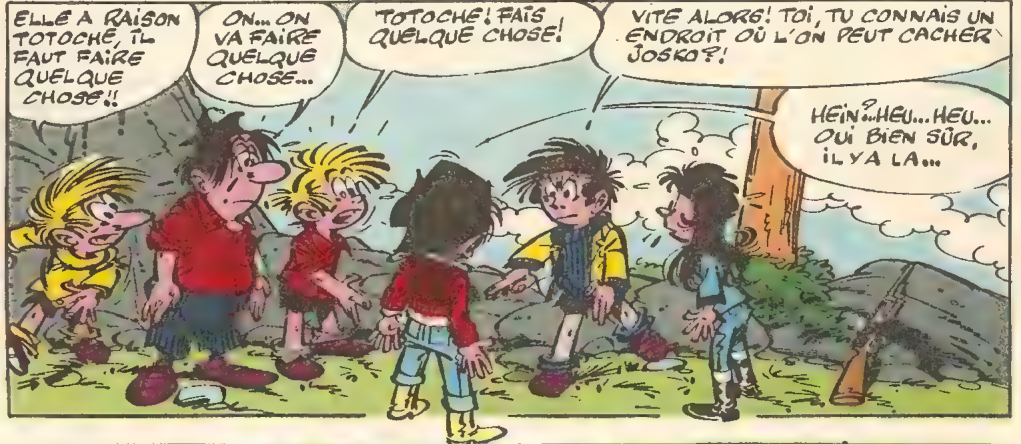
## SUPER HERCULE: LE JOURNAL

*interdit aux tristes!*

# TOTOCHÉ

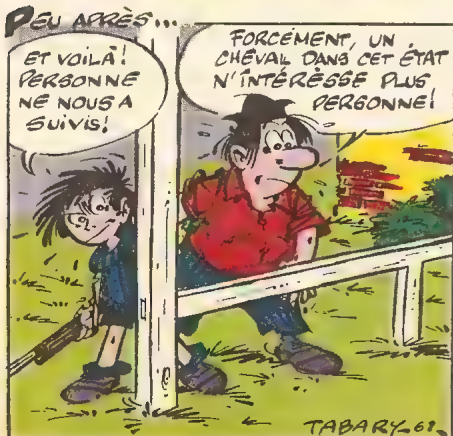
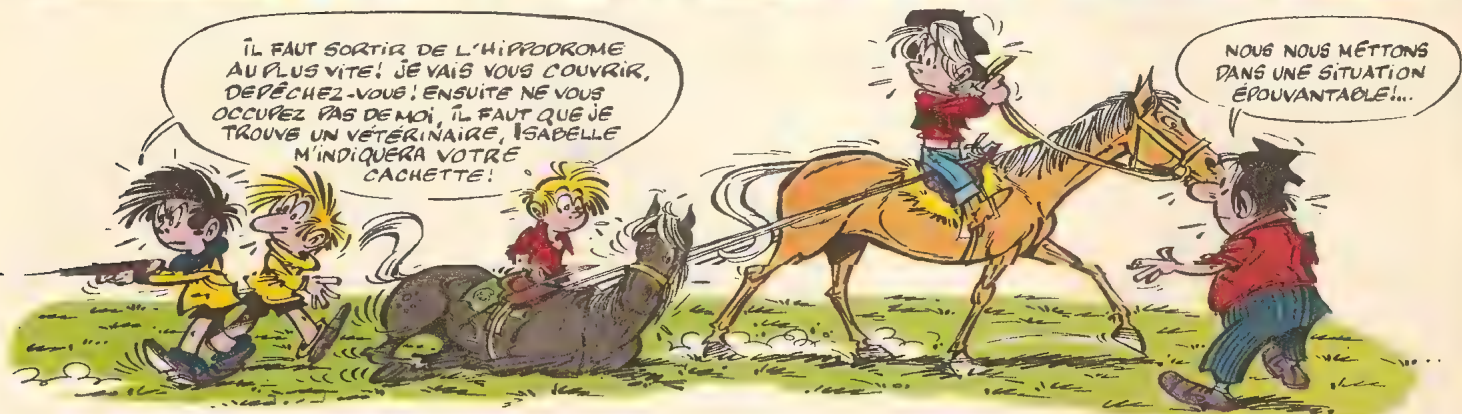
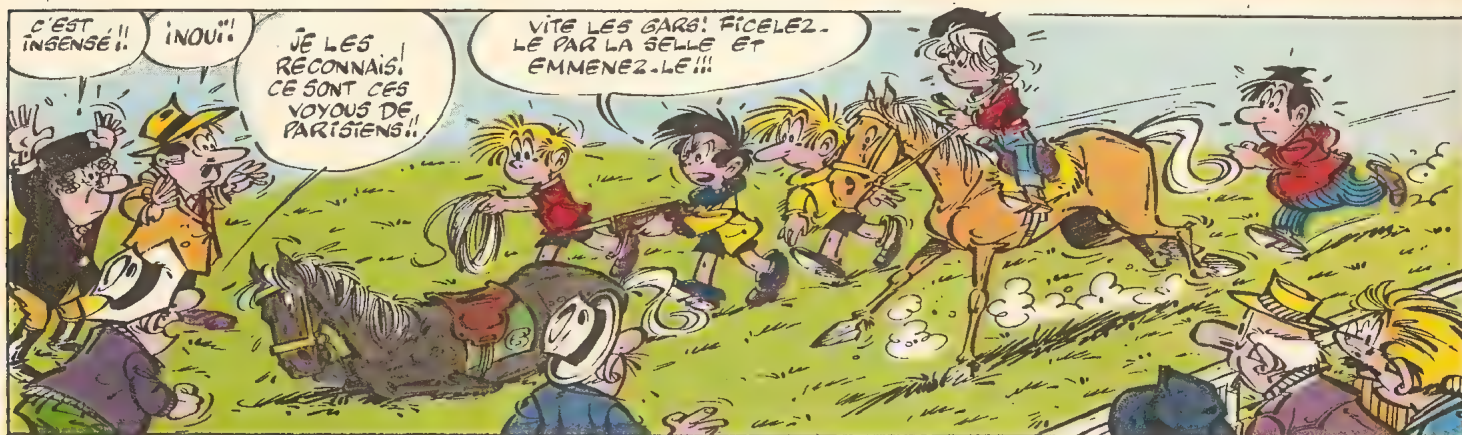
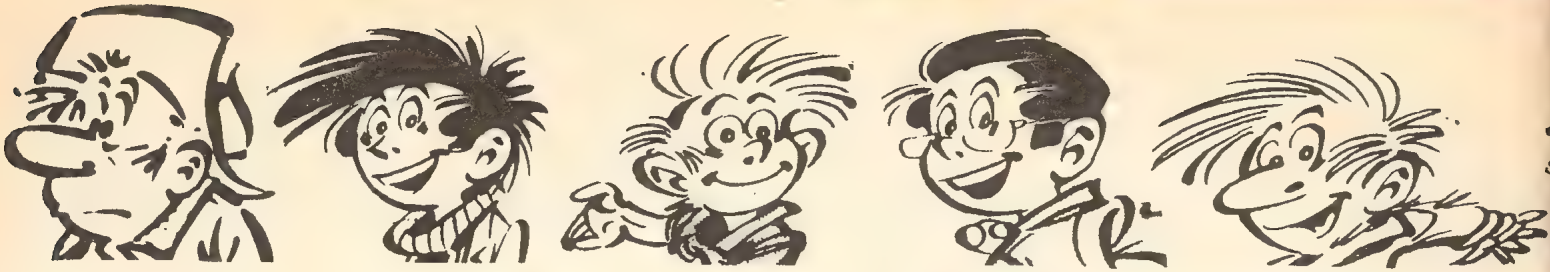
**RÉSUMÉ :** Totoche et ses copains passent leurs vacances à la campagne et se découvrent une passion pour les chevaux. Josko, leur préféré, la patte cassée, est menacé d'être abattu.

SA DERNIÈRE COURSE



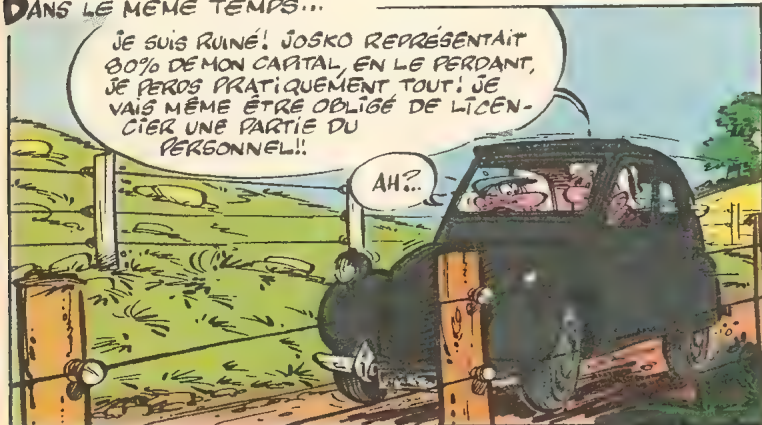
© Ed. de la Séguinière





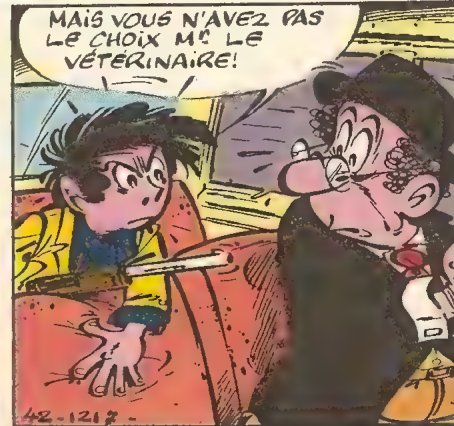
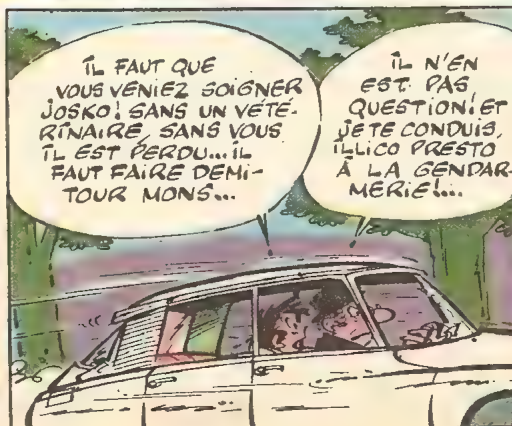
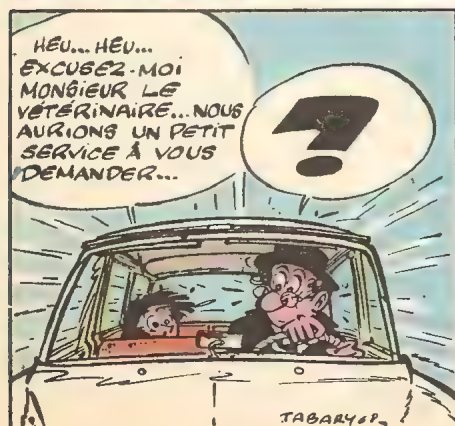
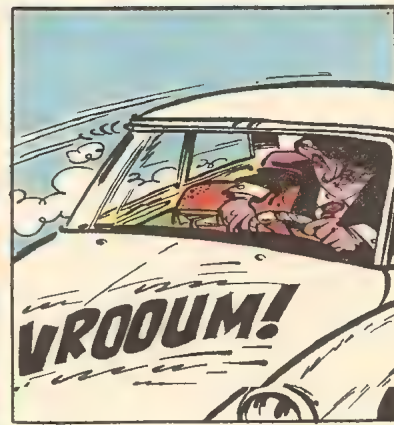
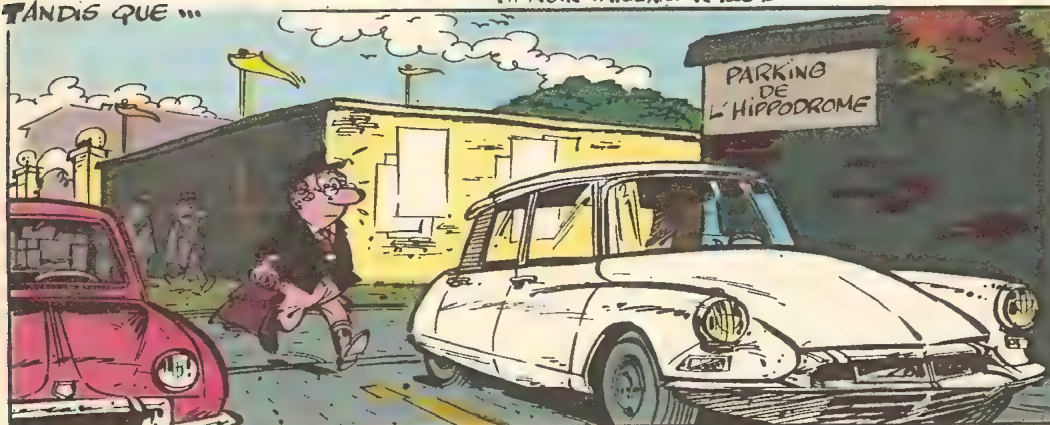


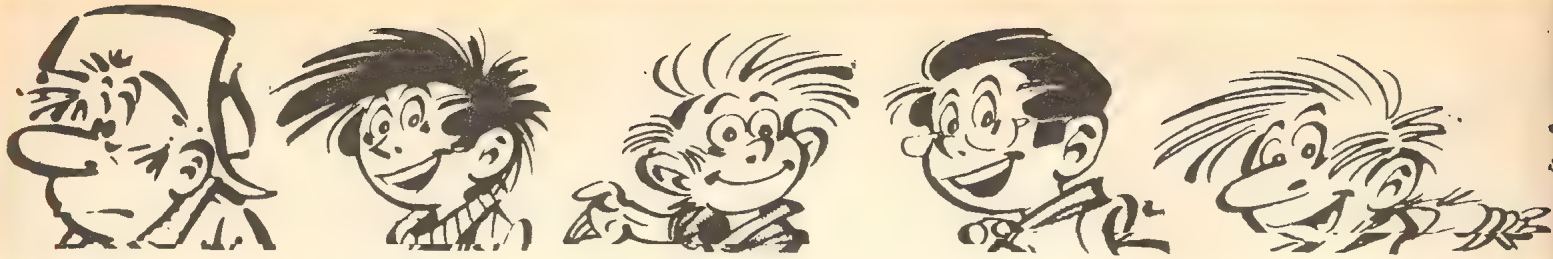
DANS LE MÊME TEMPS...



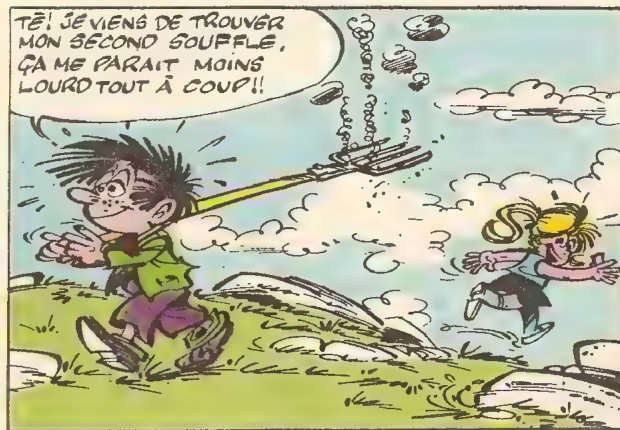
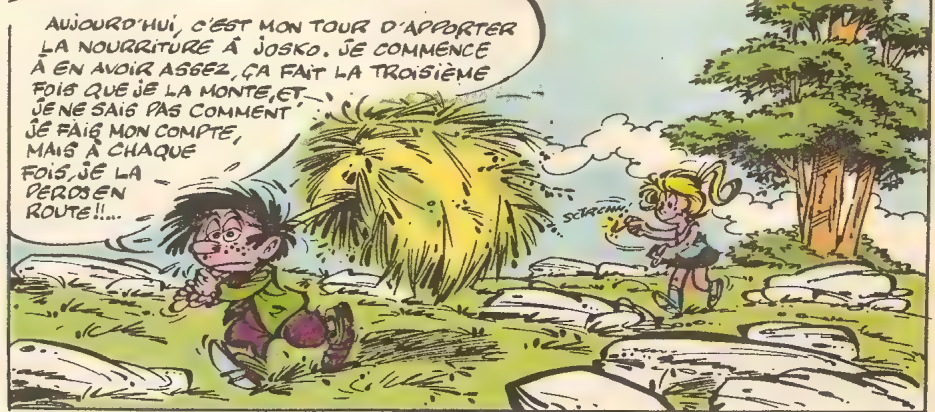
(\*) VOIR VAILLANT N° 1202 -

TANDIS QUE ...





QUELQUES JOURS PLUS TARD...





IL S'OBSTINE À CROIRE QUE JOSKO COURRA DE NOUVEAU, ET IL S'ENTRAÎNE POUR LE MONTER LUI-MÊME. POURTANT, LE VÉTÉRINAIRE EST ENCORE VENU IER, BIEN SÛR, LA PATTE DE JOSKO SE RESSOUDE MAIS JAMAIS PLUS IL NE COURRA!... IL FAUDRAIT LE DIRE À TOTOCHÉ...

HÉ, BOB! ÇA PARAÎT PAS, COMME ÇA, MAIS MÊME UNE FOURCHÉE DE FOIN, À LA FIN, ÇA FINIT PAR PÊSER!

J'ESSAIERAI DE LE LUI FAIRE COMPRENDRE... PAUVRE TOTOCHÉ, IL IGNORE QU'EN MATIÈRE DE CHEVAUX, LES MIRACLES N'EXISTENT PAS!

PLUS ROND! RENTRE LA TÊTE! METS TOUT TON POIDS SUR LES ÉTRIERS...

SAIS-TU ISABELLE QUE TOTOCHÉ FERAIT UN REMARQUABLE JOCKEY?...

PLEIN D'ILLUSIONS! TU LUI AS DIT POUR JOSKO R...

BIEN SÛR! IL NE VEUT RIEN ENTENDRE!! IL PRETEND, LUI, QU'IL POURRA COURIR DE NOUVEAU!

ÇA VA FAIRE QUATRE FOIS!... C'EST TROP!!! CE QUI M'ÉPATE, C'EST QUE JE NE RETROUVE PAS LE FOIN! CE MYSTÈRE ME TRACASSE... ET JE L'ELUCIDERAI!...

HÉ! HÉ! JE CROIS QUE J'AI TROUVÉ LE MOYEN DE SAVOIR... ET SI CORINNE EST DANS L'COUP!...

JÉ ME SUIS JURÉ DE REFAIRE COURIR JOSKO, ET DE LE FAIRE GAGNER! C'EST PAS PAR ORGUEIL, MAIS POUR SAUVER TOUS CES CHEVAUX, QU'ON ADAPT À LA MOINDRE...

MAIS... MAIS C'EST IMPOSSIBLE TOTOCHÉ! JUSTEMENT JE VOULAIS TE...

TE FATIGUE PAS ISABELLE, ET FAIS-MOI CONFIANCE, IL COURRA ET IL GAGNERA!

JÉ... JÉ TE FAIS CONFIANCE TOTOCHÉ!

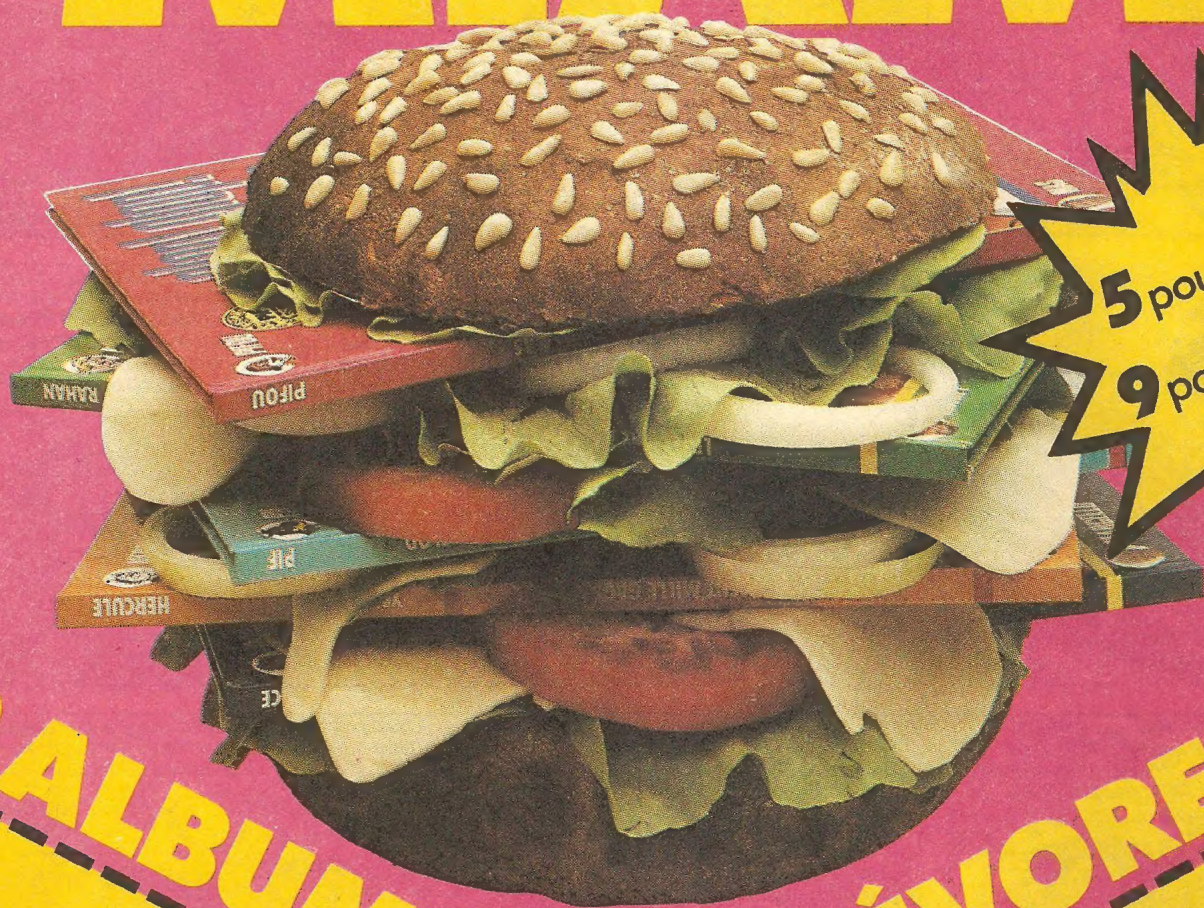
TANDIS QUE DANS UN PRÉ VOISIN...

HÉ, PATRON! JE CROIS QUE VOUS VOUS ÊTES FAIT ROULER AVEC CETTE HISTOIRE D'ÉCHANGE DE CHEVAUX. CETTE BÊTE EST SOURDE!!

COMMENT ÇA?

JÉ ME SUIS INCORPORÉ AU FOIN, AINSI, IL NE POURRA PAS DISPARAITRE SANS QUE JE M'EN APERÇOIVE! ET SI C'EST CORINNE ON VA RIRE! HA! HA! HA!

# MIAM MIAM!



5 pour 185F  
9 pour 330F

## 9 ALBUMS BD À DÉVORER!

### BON DE COMMANDE

à retourner à MESSIDOR LIVRES  
SERVICE, 146, rue du Fg Poissonnière  
75010 PARIS, accompagné obligatoirement  
de votre règlement.

Je commande la série des 5 ☐ ou 9 ☐ albums ci-dessous (1):

☐ **HERCULE**: L'île aux 100 000 gags ☐ **RAHAN**: Le Maître des Fauves ☐ **PIFOU**: Glop, glop, gloper ☐ **DOCTEUR JUSTICE**: Destination Bornéo ☐ **RAHAN**: Le grand amour de Rahan ☐ **CAPITAINE APACHE**: Sang pour sang ☐ **DICENTIM**: La clé d'or d'Inator ☐ **RIGOLUS ET TRISTUS**: La planète du fou rire. ☐ **PIF**: L'armoire diabolique. (1) Coche les albums choisis.

Ci-joint mon règlement par chèque bancaire ou postal de 185 F ou 330 F.

NOM \_\_\_\_\_ Prénom \_\_\_\_\_

Adresse \_\_\_\_\_

Code Postal \_\_\_\_\_ Localité \_\_\_\_\_

Offre valable uniquement en France Métropolitaine jusqu'au 1.0.7.87.

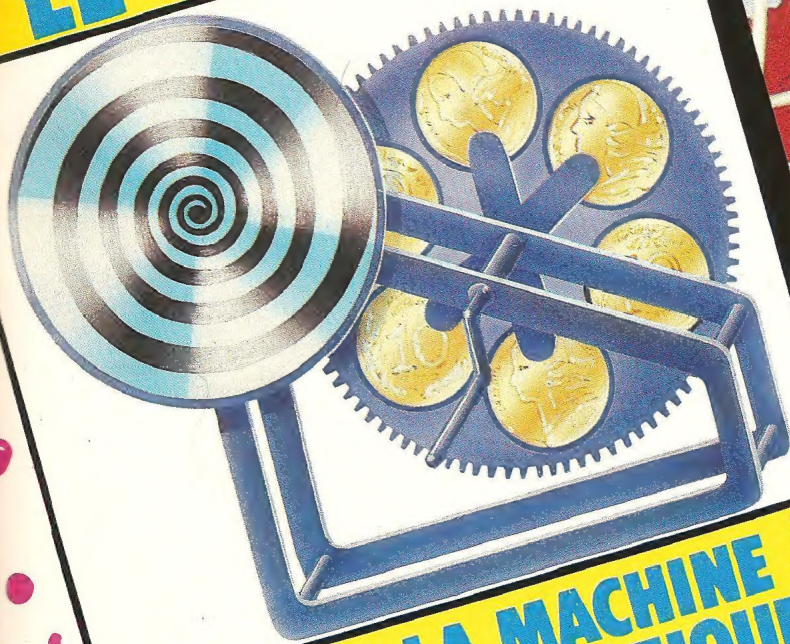
## UN SUPER CADEAU!



**LA SEMAINE PROCHAINE  
SUPER TÉLÉPIF**

# LA FÊTE À LA TÉLÉ

**TON GADGET  
LE DISCOPTIC**



**LA MACHINE À  
EFFETS OPTIQUES**

**LA SÉLECTION PROGRAMMES  
DE SUPER CARLOS**



# CROQUE C'EST GAGNÉ!... LE CROCO-BALL

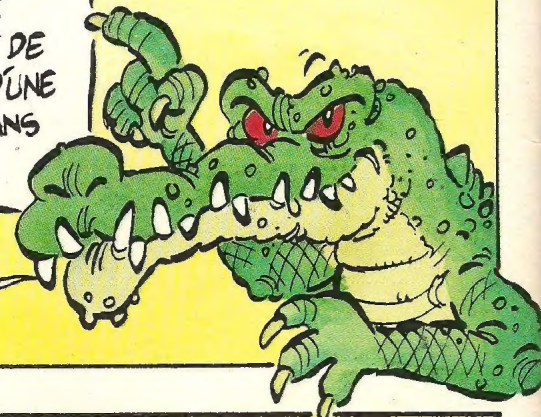


Au début de la partie, l'une des 2 mâchoires maintient la bille. Le fil est tendu. L'autre mâchoire attend. Une pression un peu plus forte, la bille s'échappe, glisse sur le fil et va se loger dans l'autre mâchoire... qui doit se refermer à temps pour la croquer ! Simple, il suffit de bien coordonner les mouvements.



AU CROCO-BALL, ON PEUT JOUER SEUL. LE BUT EST DE FAIRE PASSER LA BAULE D'UNE MÂCHOIRE À L'AUTRE, SANS RATER SON COUP!...

596, 597, 598...



SMASH! 36 À 2!!!

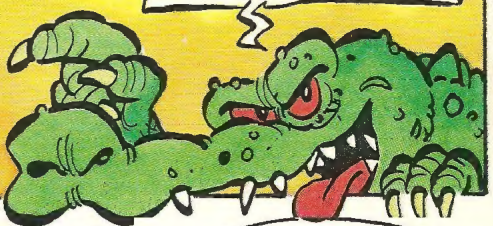
WOUAÏE! MON DOIGT!

ON PEUT AUSSI JOUER À DEUX, MAIS AVEC UNE SEULE MAIN!... ET DONNER UN GAGE AU PERDANT!

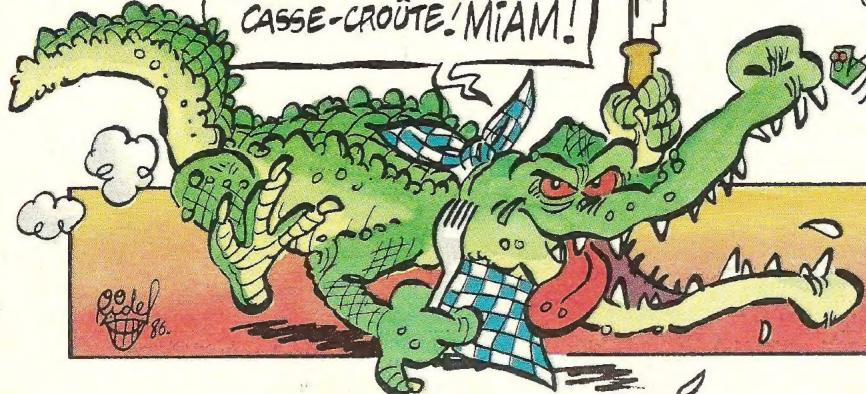
ATTENTION AUX DOIGTS!



TAC



UN EXEMPLE DE GAGE : LE PERDANT PEUT SERVIR DE CASSE-CROÛTE! MIAM!



MIAOU



Le gadget ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois.